



Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS

Ifith Fithriyani^{1*}, Teti Rostikawati², Yuli Mulyawati³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

^{2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: ¹ifiteuh.fthry21@gmail.com

Abstrak– Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan melalui Penerapan Model Problem Based Learning. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen quasi desain dua grup di Sekolah Dasar Negeri Pajajaran. Subyek penelitian siswa kelas IV A dan IV b Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kota Bogor yang terdiri dari 50 siswa, penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model Problem Based Learning berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar bagian tubuh tumbuhan. Hal ini terlihat dari nilai N-Gain pada kelompok kelas eksperimen sebesar 56,7 sedangkan kelompok kelas kontrol mendapatkan skor N-Gain sebesar 45. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok kelas eksperimen sebesar 84%, sedangkan pada kelompok kelas kontrol sebesar 72%. Serta pengujian hipotesis bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} (2.11044) > t_{tabel} (1.67722)$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan melalui penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi.

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

Abstract– This research aims to determine the effect of learning outcomes on Plant Body Parts through the Application of the Problem Based Learning Model. This research uses a two-group quasi-experimental design approach at the Pajajaran State Elementary School. The research subjects were students of class IV A and IV b at the Pajajaran State Elementary School, Bogor City, consisting of 50 students. The research was conducted in the odd semester of the 2023/2024 academic year. The results of the research show that there is an influence of the application of the Problem Based Learning model assisted by animated video media on the learning outcomes of plant body parts. This can be seen from the N-Gain value in the experimental class group of 56.7, while the control class group got an N-Gain score of 45. The mastery of learning outcomes obtained by the experimental class group was 84%, while in the control class group it was 72%. As well as testing the hypothesis that H_0 is rejected and H_a is accepted because $t_{count} (2.11044) > t_{table} (1.67722)$. Thus, it can be concluded that this research has a positive and significant influence on the learning outcomes of Plant Body Parts through the application of the Problem Based Learning Model Assisted by Animation Video Media.

Keywords: Problem Based Learning, Animated Video, Learning Outcomes

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 sebaiknya dilakukan dengan mengedepankan keterampilan berpikir dan melakukan terutama aspek berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, dan kreatif dan inovatif, sedangkan komunikasi dan berkolaborasi dijadikan sebagai sarana untuk menumbuhkan keterampilan berpikir dan melakukan tersebut. Asesmen pembelajaran seharusnya dibuat untuk mengasah keterampilan berlogika siswa, dengan bentuk soal studi kasus, deskripsi, soal cerita, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru kelas IV SDN Pajajaran Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor, maka peneliti menemukan permasalahan yakni peserta didik kurang antusias pada saat pembelajaran. Sehingga ketika seorang guru sedang menjelaskan salah satu materi pelajaran, peserta didik banyak mengobrol, tidak memperhatikan penjelasan guru. Peserta didik terlihat memberikan respon acuh terhadap guru yang sedang memberikan materi dan sibuk dengan apa yang mereka lakukan dengan teman sebangkunya. Dengan terjadinya hal demikian, tentu saja

dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kelas tersebut.

Guru dituntut agar dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan dapat memberikan rangsangan atau motivasi agar peserta didik dapat aktif, bersemangat dan tertarik ketika pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi masih banyak menggunakan metode ceramah, yang cenderung pembelajaran tersebut satu arah, sehingga hal tersebut dapat mengakibatkan peserta didik menjadi cepat bosan dan dapat berakibat pada rendahnya hasil belajar.

Jumlah peserta didik dalam satu kelas sebanyak 25 orang pada kelas IV A dan 25 orang pada kelas IV B, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 yang harus di tempuh oleh para peserta didik yaitu pada mata pelajaran IPAS. Sedangkan peserta didik yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tersebut masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih kurang dikarenakan model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga peserta didik merasa cepat bosan. Selain itu juga, kualitas dan keberhasilan pembelajaran



juga dilihat melalui kemampuan guru dalam menentukan media pembelajaran.

Model yang dapat digunakan untuk membuat peserta didik menjadi aktif dalam belajar adalah model pembelajaran berbasis masalah. *Problem Based Learning* adalah pembelajaran berbasis masalah, dimana pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kehidupan nyata sehingga dapat menimbulkan budaya berfikir pada diri siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu bahwa “model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik” [1]. Karena bagaimanapun cara guru memberikan materi dengan model yang membosankan maka peserta didik pun akan merasa bosan dan tidak memperhatikannya, sehingga peserta didik tidak berperan aktif pada saat pembelajaran. Apalagi di Sekolah Dasar, model pembelajaran yang tidak membosankan sangat diutamakan. Model pembelajaran memang sangat penting dalam pembelajaran. Karena dari model apa yang digunakan saat pembelajaran berlangsung dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Model ini juga dapat menuntun peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran bukan hanya kegiatan yang berpusat pada guru.

Agar pembelajaran berjalan dengan aktif dan efektif, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk membantu guru menyampaikan materi di dalam kelas. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media video 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

Salah satu solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada yakni dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Video Animasi di dalam pemberian pembelajaran. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantu Media Video Animasi ini diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih berperan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Terdapat pengaruh mengenai hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran PBL berbantu media video dan hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional [2]

Hal tersebut mendasari penulis memiliki ketertarikan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bagian Tubuh Tumbuhan” pada peserta didik Kelas IV SDN Pajajaran Kota Bogor Tahun Pelajaran 2023/2024.

Pada hakekatnya hasil belajar merupakan suatu hasil nyata yang dicapai oleh peserta didik dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester. Hasil belajar juga bertujuan mendeskripsikan kecakapan peserta didik sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata

pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan peserta didik dibandingkan dengan peserta didik lainnya, selain itu hasil belajar bertujuan juga untuk menentukan kemajuan yang dicapai dengan memenuhi kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi karena adanya belajar atau pengalaman yang didapat peserta didik baik diluar kelas maupun di dalam kelas. Hasil belajar yang dicapai mencakup ranah kognitif (kecerdasan otak), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik (keterampilan) [3]. Pendapat serupa juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan mencapai target yang ditetapkan oleh pendidik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik [4]

Pelaksanaan penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengetahui kemajuan belajar dari peserta didik baik sebagai individu maupun anggota kelompok, mengetahui tingkat efektifitas dan efisiensi berbagai komponen pembelajaran, menentukan tindak lanjut pembelajaran bagi siswa. Pendapat tersebut dipertegas bahwa tujuan belajar merupakan suatu transfer belajar antara pendidik dengan peserta didik untuk mengetahui perkembangan dan proses interaksi belajar mengajar yang dilakukan secara terus menerus dengan harapan peserta didik mampu menghadapi masalah dengan sendirinya berdasarkan pengalaman yang sudah diterimanya [5]

Saat pembelajaran di sekolah tentu akan mengalami banyak kendala baik dari proses pembelajaran maupun hasil pembelajaran, banyak faktor-faktor hasil pembelajaran baik yang meningkat maupun hasil pembelajaran yang menurun, pendapat pendukung mengatakan bahwa “sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi kemampuan belajar peserta didik dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik” [6]

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 [7]

Ciri-ciri model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual. Masalah yang disajikan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Model pembelajaran *Problem Based Learning* menjadikan masalah autentik sebagai fokus pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah tersebut, sehingga peserta didik terlatih untuk berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi. [8]

Langkah-langkah dalam menerapkan model *Problem Based Learning* yaitu 1) Mengklasifikasi istilah dan



konsep yang belum jelas. Tahap awal meliputi memahami, memastikan, dan menyamakan sudut pandang mengenai konsep permasalahan tersebut, 2) Merumuskan masalah. Fenomena masalah diperjelas apakah mengenai permasalahan nyata atau hubungan yang masih belum nyata, 3) Menganalisis masalah. Anggota saling mengeluarkan pendapat untuk berdiskusi menyelesaikan permasalahan dari berbagai sumber, 4) Menata gagasan dan secara sistematis menganalisis dengan dalam. Memilah sesuatu dan dilihat keterkaitannya dengan dikelompokkan, mana yang saling bertentangan dan lain sebagainya, 5) Memformulasikan tujuan pembelajaran. Merumuskan tujuan pembelajaran yang nantinya akan dikaitkan dengan analisis masalah yang telah dibuat, 6) Mencari informasi tambahan dari sumber yang lain (diluar diskusi kelompok), 7) Sudah mengetahui informasi yang belum dimiliki dan sudah menentukan tujuan pembelajaran saatnya mencari informasi tambahan. Keaktifan setiap individu/subkelompok harus terbukti dengan laporan yang disampaikan, 8) Menggabungkan, menguji informasi baru dan membuat laporan. Dari laporan individu/sub kelompok yang dipresentasikan kelompok lain akan mendapat informasi baru serta bertugas sebagai pengkritik yang terkadang menimbulkan pertanyaan-pertanyaan baru yang harus disikapi [9]

Media video adalah media audiovisual yang dapat menggambarkan materi atau informasi yang bergerak dalam kombinasi dengan audio yang sesuai. Pendapat serupa, mengatakan bahwa Media video pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat dilihat dan dapat didengar oleh peserta didik sehingga terciptanya suatu gambaran yang nyata. [10]

Agar pembelajaran berjalan dengan aktif dan efektif, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk membantu guru menyampaikan materi di dalam kelas. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media video 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. [11]

Salah satu solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada yakni dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Video Animasi di dalam pemberian pembelajaran. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantu Media Video Animasi ini diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih berperan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. [12].

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Video Animasi terhadap hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kota Bogor. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi. Metode ini termasuk

ke dalam penelitian kuantitatif. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data penelitian tersebut diperoleh dari cakupan sampel populasi peserta didik kelas IV A dan IV B SDN Pajajaran Kota Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024.

Variabel perlakuan yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi (X) sedangkan variable terikat (Y) yaitu hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Pajajaran, kelas IV A sebanyak 25 peserta didik yang diberi perlakuan menggunakan model *Discovery Learning* dan kelas IV B sebanyak 25 peserta didik sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi.

1. Tes awal (*pretest*) adalah tes yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dengan suatu perlakuan yang diberikan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta didik sebelum materi pelajaran diberikan.
2. Tes akhir (*posttest*) adalah tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kota Bogor pada hari Rabu, 9 Agustus 2023 di kelas IV-A menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Video Animasi dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang dan pada hari Rabu, 16 Agustus 2023 di kelas IV-B menggunakan Model *Discovery Learning* yang berjumlah 25 orang peserta didik, pada semester Ganjil tahun pelajaran 2023/2024, yang berlokasi di Jl. Raya Pajajaran No.26, RT.06/RW.04, Baranangsiang, Kec. Bogor Tim., Kota Bogor, Jawa Barat 16143.

Pelaksanaan penelitian Eksperimen Kuasi melibatkan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen pada kelas IV-A menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dengan alokasi waktu 2 x 45 menit (90 menit). Sedangkan kelompok kontrol pada kelas IV-B menggunakan model *Discovery Learning* dengan alokasi waktu 2 x 45 menit (90 menit). Dengan materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Hasil dan pembahasan merupakan bagian dimana memuat hasil-hasil dari penelitian dan pembahasan. Temuan yang didapatkan dari hasil penelitian harus dituliskan dan digambarkan secara jelas dengan data-data yang memadai, sehingga dapat menjawab hipotesis dari penelitian yang dimaksud.

Berdasarkan hasil data yang sudah diperoleh sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi diperoleh jumlah skor minimal pada *pretest* dengan nilai 20 dan diperoleh skor maksimal 77 dengan skor rata-rata 52,9. Sedangkan hasil data yang diperoleh setelah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan Model *Problem Based Learning* berbantuan



Media Video Animasi diperoleh jumlah skor minimal pada *postest* dengan nilai 57 dan skor maksimal yang diperoleh sebesar 94 dengan rata-rata nilai 80,52.

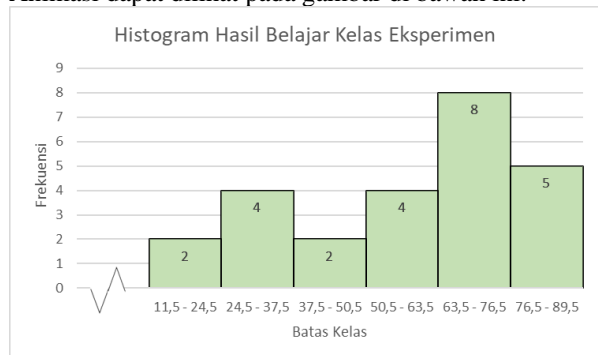
Perhitungan N-Gain dilakukan dengan menggunakan data berdasarkan hasil data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi yang menghasilkan skor minimal 12 dan skor maksimal 87 dengan rata-rata N-Gain 57.

Berdasarkan perolehan nilai hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi yang diikuti oleh 25 peserta didik, maka dapat disusun tabel distribusi frekuensi dengan range 75, interval kelas 6, dan panjang kelas 13. Distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik histogram berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas Eksperimen menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi

Interval Kelas	Batas Kelas	(xi)	(fi)	xi.fi	(%)
12-24	11,5 - 24,5	18	2	36	8%
25-37	24,5 - 37,5	31	4	124	16%
38-50	37,5 - 50,5	44	2	88	8%
51-63	50,5 - 63,5	57	4	228	16%
64-76	63,5 - 76,5	70	8	560	32%
77-89	76,5 - 89,5	83	5	415	20%
Jumlah			25	1451	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, *f* absolute tertinggi pada interval 64 sampai 76 dengan jumlah 8 nilai dan *f* relatif sebesar 32%. Sedangkan *f* absolute terendah terdapat pada interval 12 sampai 24 dengan jumlah 2 nilai dan *f* relatif sebesar 8% dan *f* absolute terendah juga terdapat pada interval 38 sampai 50 dengan jumlah nilai 2 dan *f* relatif sebesar 8%. Maka grafik histogram hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Histogram Hasil Belajar Bagian Tubuh Tumbuhan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi

Berdasarkan Histogram Hasil Belajar Bagian Tubuh Tumbuhan menggunakan model *Problem Based Learning*

berbantuan Media Video Animasi pada gambar 4.1 terdapat frekuensi tertinggi sebanyak 8 nilai pada batas kelas 63,5 sampai 76,5. Sedangkan frekuensi terendah sebanyak 2 nilai pada batas kelas 11,5 sampai 24,5 dan frekuensi terendah juga terdapat pada batas kelas 37,5 sampai 50,5 sebanyak 2 nilai. Selanjutnya dilakukan perhitungan statistik deskriptif, sehingga diperoleh skor rata-rata 58, modus 71, dan median 77.

Berdasarkan hasil data yang sudah diperoleh sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan Model *Discovery Learning* diperoleh jumlah skor minimal pada *pretest* dengan nilai 28 dan diperoleh skor maksimal 77 dengan skor rata-rata 51,8. Sedangkan hasil data yang diperoleh setelah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan Model *Discovery Learning* diperoleh skor minimal pada *postest* dengan nilai 50 dan skor maksimal 88 dengan rata-rata 74,1.

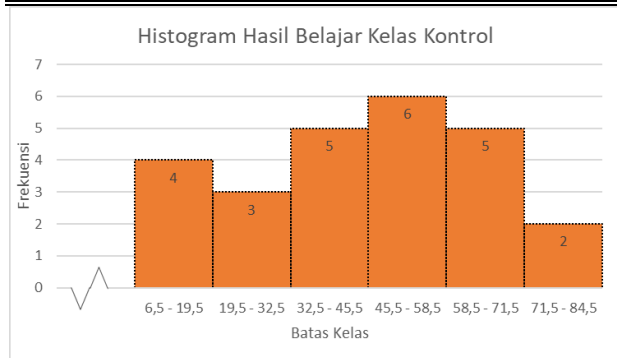
Perhitungan N-Gain dilakukan dengan menggunakan data berdasarkan hasil data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menerapkan Model *Discovery Learning* yang menghasilkan skor minimal 7 dan skor maksimal 82 dengan rata-rata N-Gain 45.

Berdasarkan perolehan nilai hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan dengan menerapkan Model *Discovery Learning* yang diikuti oleh 25 peserta didik, maka dapat disusun tabel distribusi frekuensi dengan range 75, interval kelas 6, dan panjang kelas 13. Distribusi frekuensi dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik histogram berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas Kontrol menggunakan Model *Discovery Learning*

Interval Kelas	Batas Kelas	(xi)	(Fi)	xi.fi	(%)
7-19	6,5 - 19,5	13	4	53	16%
20-32	19,5 - 32,5	26	3	78	12%
33-45	32,5 - 45,5	39	5	196	20%
46-58	45,5 - 58,5	52	6	313	24%
59-71	58,5 - 71,5	65	5	326	20%
72-84	71,5 - 84,5	78	2	156	8%
Jumlah			25	1122	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, *f* absolute tertinggi pada interval 46 sampai 58 dengan jumlah 6 nilai dan *f* relatif sebesar 24%. Sedangkan *f* absolute terendah terdapat pada interval 72 sampai 84 dengan jumlah 2 nilai dan *f* relatif sebesar 8%. Maka grafik histogram hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan dengan menggunakan Model *Discovery Learning* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Histogram Hasil Belajar Bagian Tubuh Tumbuhan menggunakan Model *Discovery Learning*

Berdasarkan Histogram Hasil Belajar Bagian Tubuh Tumbuhan dengan menggunakan Model *Discovery Learning* pada gambar 4.2 terdapat frekuensi tertinggi sebanyak 6 nilai pada batas kelas 45,5 sampai 58,5, sedangkan frekuensi terendah sebanyak 2 nilai terdapat pada batas kelas 71,5 sampai 84,5. Setelah itu, dilanjutkan dengan perhitungan statistika deskriptif sehingga diperoleh skor rata-rata 45, modus 52 dan median 47

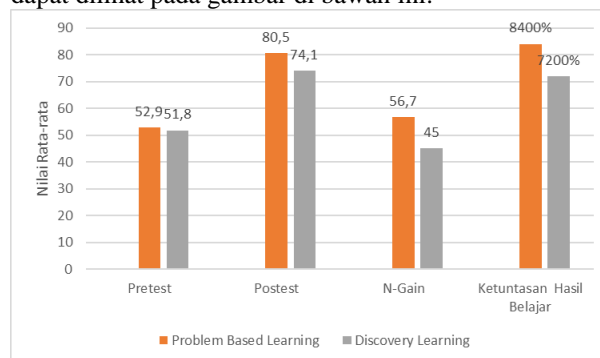
Berdasarkan rata-rata skor *pretest*, rata-rata skor *posttest* dan rata-rata skor N-Gain yang diperoleh dari kelompok kelas eksperimen dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi dan kelompok kelas kontrol dengan model *Discovery Learning*, berdasarkan data-data tersebut terlihat bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi terhadap hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan. Pengaruh hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 3. Rekapitulasi Skor Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Rekapitulasi		Kelompok kelas	
		<i>Problem Based Learning</i>	<i>Discovery learning</i>
Nilai Terendah	Pretest	20	28
	Postest	57	50
	N-Gain	12	7
Nilai Tertinggi	Pretest	77	77
	Postest	94	88
	N-Gain	87	82
Nilai Rata-rata	Pretest	52,9	51,8
	Postest	80,5	74,1
	N-Gain	56,7	45
Ketuntasan Hasil Belajar		84%	72%

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, diperoleh nilai rata-rata N-Gain pada kelompok kelas Eksperimen dengan menerapkan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Animasi yaitu 56,7, dinyatakan lebih tinggi dari nilai rata-rata N-Gain pada kelompok kelas Kontrol dengan menerapkan model *Discovery Learning* yaitu 45. Sehingga dapat dilihat berdasarkan ketuntasan hasil belajar pada kelompok kelas eksperimen lebih tinggi daripada

kelompok kelas kontrol. Maka grafik histogram rekapitulasi nilai hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Histogram Perbedaan Hasil Belajar Bagian Tubuh Tumbuhan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi lebih baik daripada hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan dengan menggunakan model konvensional sehingga dapat dilihat berdasarkan ketuntasan hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi memiliki tingkat efektifitas tertinggi dibandingkan dengan model konvensional. Hal tersebut terbukti berdasarkan tabel dan histogram di atas yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan antara kelompok kelas eksperimen yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dengan kelompok kelas kontrol yang menerapkan model konvensional.

Analisis data penelitian mengenai perhitungan uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik uji t. namun sebelum melakukan analisis data, sebelumnya dilakukan uji prasyarat hipotesis terlebih dahulu, yaitu melakukan uji normalitas dengan uji *liliefors* dan uji homogenitas dengan uji *fisher*.

Pengujian normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mencari tahu apakah distribusi data yang digunakan berasal dari populasi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan pada kedua kelompok data yang terdiri dari kelas IV-A Sekolah Dasar Negeri Pajajaran sebagai kelompok kelas eksperimen dan kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri Pajajaran sebagai kelompok kelas kontrol. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji *Liliefors* (L) dengan syarat berikut:

$H_0: L_{hitung} > L_{tabel}$, berarti sampel berasal dari populasi yang tidak normal

$H_a: L_{hitung} < L_{tabel}$, berarti sampel berasal dari populasi yang normal

Hasil perhitungan uji normalitas yang dihitung dengan menggunakan uji *liliefors* pada kelas perlakuan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi, sehingga diperoleh L_{hitung} sebesar (0,090) dari jumlah 25 peserta didik. Lalu, data L_{hitung} yang diperoleh dibandingkan dengan L_{tabel} berdasarkan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ diperoleh L_{tabel} sebesar 0,173. Maka



dapat ditarik kesimpulan bahwa pada kelompok kelas eksperimen dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi data yang digunakan dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Sedangkan, hasil perhitungan uji normalitas pada kelas kontrol dengan menerapkan model *Discovery Learning* diperoleh L_{hitung} sebesar 0,009 dari jumlah 25 peserta didik. Kemudian, data L_{hitung} tersebut dibandingkan dengan L_{tabel} berdasarkan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ diperoleh L_{tabel} sebesar 0,173. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada kelompok kelas kontrol dengan menerapkan model konvensional data yang digunakan dapat dinyatakan berdistribusi normal.

B. Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh, rata-rata skor N-Gain hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan memiliki perbedaan antara kedua kelas penelitian tersebut. Pada kelompok kelas eksperimen dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi diperoleh skor rata-rata N-Gain sebesar 56,7 Sedangkan pada kelompok kelas kontrol dengan menerapkan model konvensional diperoleh skor rata-rata N-Gain sebesar 45. Setelah dilakukan pengujian hipotesis, maka H_0 ditolak, sedangkan H_a diterima sehingga disetujui sebagai sebuah alternatif. Hal tersebut dikarenakan skor rata-rata N-Gain pada kelompok kelas eksperimen dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi lebih tinggi daripada kelompok kelas kontrol yang menerapkan model konvensional, maka hal tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi menunjukkan adanya pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan.

Sintaks *Problem Based Learning* terdiri dari lima tahap 1) mengorientasikan peserta didik pada masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. [13] Pembelajaran pada kelas eksperimen dimulai ketika seluruh perangkat pembelajaran sudah siap. Sebelumnya peserta didik juga harus sudah memahami prosesnya dan telah membentuk kelompok-kelompok kecil. Langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* tahap pertama yaitu 'mengorientasikan peserta didik pada masalah' pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengamati video animasi tentang bagian tubuh tumbuhan. Setelah selesai menonton video animasi, peserta didik diberikan pertanyaan terkait bagian tubuh tumbuhan, lalu peserta didik melakukan tanya jawab bersama guru terkait materi bagian tubuh tumbuhan. Tahap kedua 'mengorganisasikan peserta didik untuk belajar' pada tahap ini peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok kecil dan diberikan arahan mengenai penugasan pada LKPD yang harus dikerjakan. Tahap selanjutnya 'membimbing penyelidikan individu maupun kelompok' dimana pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk berdiskusi mengenai bagian tubuh tumbuhan berdasarkan macam-

macam tumbuhan yang mereka ketahui. Tahap keempat yaitu 'mengembangkan dan menyajikan hasil' peserta didik diminta untuk menyajikan hasil diskusi yang sudah dilakukan bersama teman-teman kelompoknya, lalu setiap perwakilan kelompoknya diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi tersebut. Dan pada tahap terakhir 'menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah' peserta didik diminta untuk menanggapi hasil presentasi yang dipaparkan oleh kelompok temannya. Setelah semua kelompok selesai mempresentasikan hasil diskusinya, semua peserta didik diberikan penguatan dari jawaban yang seharusnya.

Sedangkan tahapan pembelajaran pada kelas kontrol dengan model konvensional, tahapan pembelajaran model *discovery* terdiri dari enam tahapan. 1) pemberian stimulus, 2) mengidentifikasi masalah, 3) pengumpulan data dan informasi, 4) pengolahan data, 5) analisis data dan 6) kesimpulan. [14]. Pada kelas kontrol tahapan pembelajaran diawali dengan 'pemberian stimulus' pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengamati materi pada slide *power point*, lalu peserta didik diberikan pertanyaan terkait materi bagian tubuh tumbuhan. Tahap selanjutnya, 'mengidentifikasi masalah' peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi yang dipelajari. Lalu peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberikan arahan terkait penugasan yang harus dikerjakan pada LKPD. Berikutnya tahap 'pengumpulan data dan informasi' pada tahap ini peserta didik diminta untuk berdiskusi terkait bagian tubuh tumbuhan yang mereka ketahui. Lalu pada tahap 'pengolahan data' peserta didik diminta untuk menuliskan hasil diskusinya pada LKPD yang sudah dibagikan pada setiap kelompoknya. Setelah itu tahap 'analisis data' peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi yang sudah dilakukan bersama teman kelompoknya, dan kelompok lainnya memberikan pertanyaan atau tanggapan. Lalu pada tahap 'kesimpulan' peserta didik diberikan penguatan dan memberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami, kemudian guru menyampaikan kesimpulannya.

Data hasil perhitungan uji homogenitas terhadap N-Gain hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan diperoleh F_{hitung} sebesar 1,115 dan F_{tabel} sebesar 1,983 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Sehingga menunjukkan bahwa hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan bersifat homogen.

Berdasarkan hasil penelitian pada ketuntasan belajar Bagian Tubuh Tumbuhan juga menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan penerapan model konvensional, sehingga ketuntasan hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan pada kelas eksperimen dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi sebesar 84%, sedangkan ketuntasan hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan pada kelas kontrol dengan penerapan model *Discovery Learning* sebesar 72%.

Adanya bantuan media video animasi sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga dapat mendukung penerapan model *Problem Based Learning*, media video animasi juga



mempunyai kelebihan bahwa penggunaan media video animasi mampu membuat peserta didik menjadi lebih fokus dan tertarik dalam pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi dan daya ingat peserta didik serta mampu meningkatkan pemahaman suatu konsep dalam pemecahan masalah dan dalam keterampilan berpikir kritis [15]

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bagian Tubuh Tumbuhan pada peserta didik kelas IV-A dan IV-B, SDN Pajajaran Kota Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024.

Hal tersebut dapat ditunjukkan berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh skor rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen dengan menerapkan Model Problem Based Learning berbantuan Media Video Animasi sebesar 56,7 dengan ketuntasan hasil belajar 84%. Sedangkan skor rata-rata N-Gain yang diperoleh pada kelas kontrol sebesar 45 dengan ketuntasan hasil belajar 72%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu menyelesaikan artikel jurnal ini.

V. REFERENSI

- [1] Cahyo, Riky N., et al. (2018). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas 4 SD." *Jurnal Basicedu*. Vol. 2(1), A28-32
- [2] Fiantini, R. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5. *Global Science Education Journal*, 3(2), 113-117.
- [3] Devitasari, Y. Hidayat, R. Kurnia, D. (2018). "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Subtema Bangsa Terhadap Tempat Tinggalku". *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*. Vol 01 (1), h.8-14.
- [4] Novita, L. Sukmanasa, E. Pratama, M.Y. (2019). "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD". *Indonesian Journal of Primary Education*. Vol 3 (2). h.62-72
- [5] Novita, L. Rostikawati, R.T. Fitriani, K.A. 2020. "Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Subtema Organ Gerak Hewan". *Jurnal Pendidikan Ilmiah* Vol 01 (1). h.34-39
- [6] Nurvitriawati. Sulfasyah. (2018). "Pengaruh Model Explicit Instruction Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Membaca Konsep Denah Pada Murid Kelas IV SD". *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. Vol 3 (1). h.417-428
- [7] 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.

- [8] Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(1), 40-47. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>
- [9] Septiana, T.S. Kurniawan, R. 2018. "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran PKn Di SD Muhammadiyah Kauman Tahun 2016/2017". *Fundamental Pendidikan Dasar*. Vol 1 (1). h.94-105.
- [10] Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD*, 06(04), 429-439
- [11] 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*, 12(1), 54-72
- [12] Prayuda, S. W., Wasitohadi, W., & Rahayu, T. S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Muatan Ipa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual Dan Gambar Pada Siswa Kelas 4 Sdn Bringin 01. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 01-09
- [13] Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33-38.
- [14] Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402-413
- [15] Nasral, N., & 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.