



**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU VIDEO
ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR SE KECAMATAN
SEMARANG BARAT**

TESIS

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister
Pendidikan**

**Oleh:
YULI SETIYA WIGATI
NIM : 24502400004**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR SE KECAMATAN SEMARANG BARAT

Tesis ini untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh
gelar Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Dasar

Oleh:
Yuli Setiya Wigati
NIM. 24502400004

Disetujui untuk diajukan Pada Ujian Tesis

Dosen Pembimbing

Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H.
NIK. 211313015

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar
FKIP Universitas Islam Sultan Agung



Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd.
NIK. 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU VIDEO ANIMASI TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN SEMARANG BARAT.

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

YULI SETIYA WIGATI

24502400004

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 02 Maret 2026, dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

- | | | | |
|---------------|---|--|---|
| Ketua Penguji | : | Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd
NIK 211312012 | () |
| Penguji 1 | : | Dr. Jupriyanto, S.Pd., M.Pd
NIK 211313013 | () |
| Penguji 2 | : | Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.
NIK 211315025 | () |
| Penguji 3 | : | Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H
NIK 211312012 | () |

Semarang, 03 Maret 2026

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Muhammad Afandi, M.Pd., M.H NIK

211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : Yuli Setiya Wigati

NIM 24502400004

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar se Kecamatan Semarang Barat” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 10 Februari 2026

Yang membuat pernyataan,



Yuli Setiya Wigati
NIM. 24502400004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

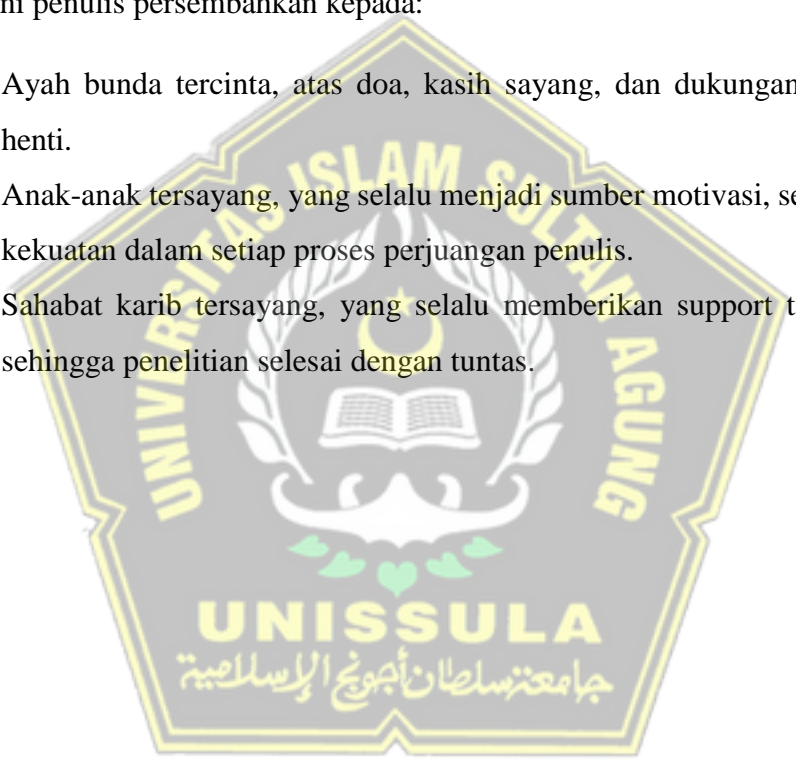
“Ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani .”

(Ki Hajar Dewantara).

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayah bunda tercinta, atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti.
2. Anak-anak tersayang, yang selalu menjadi sumber motivasi, semangat, dan kekuatan dalam setiap proses perjuangan penulis.
3. Sahabat karib tersayang, yang selalu memberikan support tanpa batas, sehingga penelitian selesai dengan tuntas.

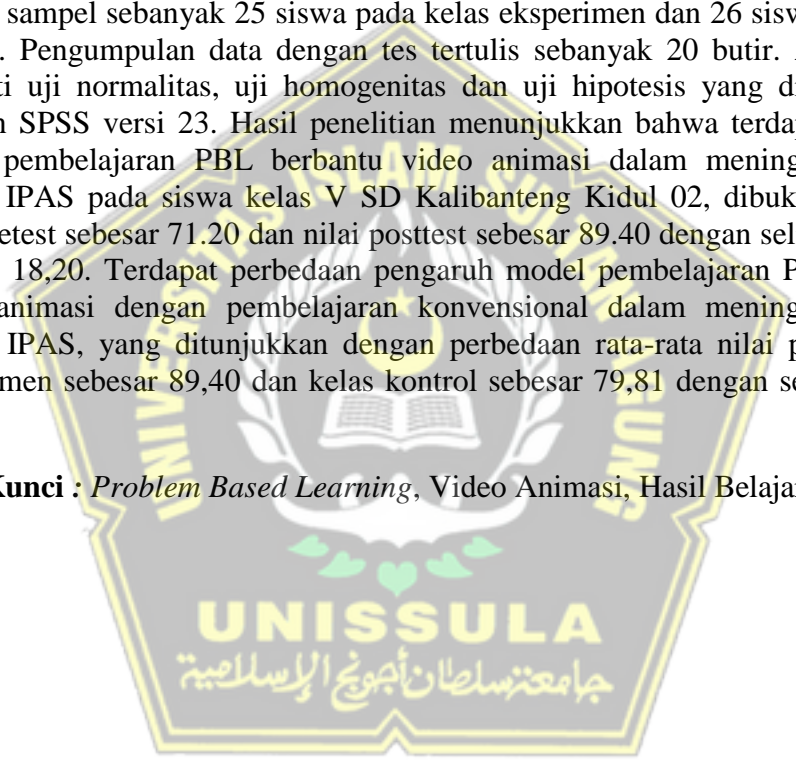


ABSTRAK

Yuli Setiya Wigati. 2025. Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Semarang Barat. Magister Pendidikan Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing: Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD di 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 pengaruh model pembelajaran PBL berbantu video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD Kalibanteng Kidul 02, dibuktikan dengan nilai pretest sebesar 71.20 dan nilai posttest sebesar 89.40 dengan selisih kenaikan sebesar 18,20. Terdapat perbedaan pengaruh 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.

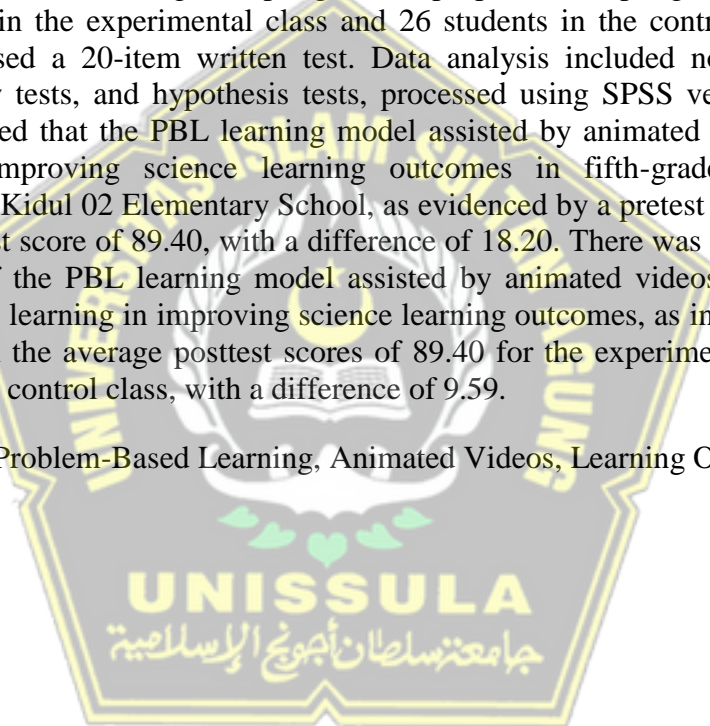


ABSTRACT

Yuli Setiya Wigati. 2025. Implementation of the Problem-Based Learning Model Assisted by Animated Videos on the Science Learning Outcomes of Fifth-Grade Elementary School Students in West Semarang. Master of Elementary Education. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor: Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H.

This study aims to determine the effect of the Problem-Based Learning model in improving the science learning outcomes of fifth-grade elementary school students in West Semarang. Sampling used a purposive sampling technique, with 25 students in the experimental class and 26 students in the control class. Data collection used a 20-item written test. Data analysis included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests, processed using SPSS version 23. The results showed that the PBL learning model assisted by animated videos had an effect on improving science learning outcomes in fifth-grade students at Kalibanteng Kidul 02 Elementary School, as evidenced by a pretest score of 71.20 and a posttest score of 89.40, with a difference of 18.20. There was a difference in the effect of the PBL learning model assisted by animated videos compared to conventional learning in improving science learning outcomes, as indicated by the difference in the average posttest scores of 89.40 for the experimental class and 79.81 for the control class, with a difference of 9.59.

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



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT. yang maha pengasih lagi maha penyayang, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan penulisan tesis dengan judul: “Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Semarang Barat”. Tujuan penulisan ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung.

Dalam proses penulisan dan penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :


1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., S.E Akt., M.Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi Magister Pendidikan Dasar Universitas Islam Sultan Agung sekaligus selaku dosen Pembimbing yang telah memberikan ilmu, arahan, pertimbangan, tanggapan, serta persetujuan akhir terhadap naskah tesis ini.

4. Bapak dan ibu dosen Prodi Magister Pendidikan Dasar yang sudah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama menyelesaikan studi di Universitas Islam Sultan Agung.
5. Keluarga besar SD se kecamatan Semarang Barat terkhusus SDN Kalibanteng Kidul 2, atas support dan kerjasamanya yang baik.
6. Rekan-rekan civitas akademik seperjuangan di Magister Pendidikan Dasar yang selalu bertukar ilmu dan pengalaman yang luar biasa.

Penyusunan tesis ini, masih ada kekurangan dan kesalahan baik dari segi penulisan, ejaan, serta rujukan dan lainnya. Oleh karenanya diharapkan saran dan kritikan dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan tesis ini.

Semarang, 10 Februari 2026

Penulis,



Yuli Setiya Wigati

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan Pembimbing	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan Keaslian Tesis	iv
Motto dan Persembahan.....	v
Abstrak.....	vi
Abstract.....	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Perumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS,	8
KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Kerangka Teoretis.....	9

2.2.1 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	9
2.2.2. Media Pembelajaran.....	15
2.2.3. Video Animasi	18
2.2.4 Hasil Belajar	21
2.3 Kerangka Berpikir.....	22
BAB III. METODE PENELITIAN	25
3.1. Desain Penelitian.....	25
3.2. Populasi dan Sampel.....	27
3.3. Variabel Penelitian.....	28
3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpul Data	28
3.5. Teknik Analisis Data	32
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1. Hasil Penelitian	36
4.1.1 Deskripsi Responden.....	36
4.1.2 Deskripsi Data Penelitian	38
1. Data Model Pembelajaran PBL Berbantuan Video Animasi	38
2. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	41
3. Data Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol	43
4.1.3 Uji Prasyarat Analisis	45
4.1.4 Hasil Analisis Data	47
4.2. Pembahasan	49
BAB V. PENUTUP	55
5.1. Kesimpulan.....	55

5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN – LAMPIRAN	58



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model Problem Based Learning	13
Tabel 3.1 Desain Penelitian	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Tes.....	31
Table 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi	31
Tabel 4.1. Identitas responden berdasarkan jenis kelamin	36
Tabel 4.2. Identitas responden berdasarkan tinggi badan.....	37
Tabel 4.3. Identitas responden berdasarkan berat badan	37
Tabel 4.4. Keaktifan siswa dalam pembelajaran model PBL berbantu video animasi	39
Tabel 4.5. Nilai Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen	41
Tabel 4.6. Nilai Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol.....	43
Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas Data Kelas eksperimen dan Kelas kontrol	45
Tabel 4.8. Hasil Uji Homogenitas.....	47
Tabel 4.9. Perbedaan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol	48
Tabel 4.10. Independent Samples Test	48
Tabel 4.11. Paired Samples Statistics	50
Tabel 4.12. Paired Samples Test.....	50
Tabel 4.13. Perbedaan Nilai Post Test Kelas eksperimen dan Kelas kontrol	52

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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. Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003, Pendidikan adalah suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan secara aktif potensi kekuatan spiritual, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa dan negara.

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.

Dengan 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 memilih media pembelajaran, yaitu memilih 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 melekat teknologi, seperti media gambar, media video, media poster, dan media animasi.

Media pembelajaran yang akan digunakan yaitu berupa media animasi. Rahawati (2018) menyebutkan media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pada pengertian lain media, Video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. 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 Sariningsih dan Nugraha (2024), yang menunjukkan

bahwa terdapat pengaruh hasil belajar kelas eksperimen melalui penggunaan media video animasi dengan nilai signifikansi 0,004 pada tingkat signifikansi 0,05. 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 “Implementasi Model PBL Berbantu Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas V di SD Negeri Se kecamatan Semarang Barat.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa masih cenderung ramai dan bosan karena model pembelajaran kurang variatif.
2. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.
3. Masih terdapat siswa yang nilainya dibawah KKM 70.
4. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran dan merasa bosan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah model PBL berbantu video animasi berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD di kecamatan Semarang Barat?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model PBL berbantu video animasi dengan pembelajaran konvensional?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model PBL berbantu video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN se kecamatan Semarang Barat.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran PBL berbantu video animasi dengan pembelajaran konvensional.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Menambah khasanah ilmu pengetahuan serta memberikan masukan dalam rangka penyusunan konsep baru terutama untuk pengembangan pemikiran dalam memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan pembelajaran IPAS di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah;

Diharapkan bisa memberikan masukan untuk selalu memberikan semangat belajar tinggi yang bisa meningkatkan kinerja guru.

b. Bagi guru;

- 1) Diharapkan bisa memberikan masukan agar selalu termotivasi dalam mengelola pembelajaran yang kreatif.
- 2) Diharapkan bisa memberikan masukan guru agar selalu meningkatkan kinerja guna perbaikan mutu pendidikan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian Sariningsih dan Nugraha (2024), dengan judul Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SDN 1 Pataruman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar kelas eksperimen dengan nilai signifikansi 0,004 pada tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, penggunaan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Penelitian Syaila Nurhayati (2014), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media video-animasi dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media video animasi. Pembelajaran menggunakan video animasi terbukti mampu memberikan pengaruh sebesar 27,34% terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak.

2.2 Kerangka Teoretis

2.2.1 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian *Problem Based Learning*

Menurut Wardani (2023: 5) *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman praktis peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang kompleks dan kontekstual. Pendekatan ini menggunakan masalah sebagai fokus pembelajaran, dan peserta didik diminta untuk menyelesaikan masalah tersebut melalui kerja sama dalam kelompok.

Wena (dalam Pamungkas, 2020: 10) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan. Artinya, model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang memberikan permasalahan kepada siswa agar pembelajaran akan lebih menantang.

Fitri, Juliawan, Maryatun & Metro, (dalam Sasmita & Harjono, 2021), model *Problem Based Learning* yaitu model pembelajaran yang berbasis masalah yang berpusat kepada siswa. Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menerapkan pola pemberian masalah atau kasus kepada siswa untuk diselesaikan yang menghadapkan siswa pada suatu

permasalahan nyata yang terdapat di lingkungan sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan melalui kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Pada model PBL siswa dituntut untuk memecahkan, menganalisis serta mengevaluasi sebuah permasalahan. Siswa akan terlibat langsung dalam upaya memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir, pengalaman dan konsep-konsep yang akan ditemukan pada pemecahan masalah yang disajikan. Selain itu siswa dilatih untuk berusaha berpikir kritis dan mampu mengembangkan kemampuan analisisnya serta menjadi pembelajar yang mandiri. Model pembelajaran ini melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah dunia nyata melalui tahap-tahap tertentu sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Model pembelajaran PBL dapat melatih siswa untuk mencari informasi dan menganalisis kebenaran informasi dari sumber lain. Siswa diharapkan dapat memberikan perubahan pola berpikir siswa agar memperhatikan dan mampu menganalisa suatu masalah yang selanjutnya dapat dipecahkan dengan baik. Model yang berbasis masalah ini di anggap cocok untuk menyelesaikan masalah pembelajaran karena melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dengan menyampaikan informasi. Menurut Suparman (dalam Wahyu & Tego, 2021) PBL adalah model strategi pembelajaran yang peserta didiknya secara kolaboratif memecahkan masalah dan merefleksikan pengalaman.

Dapat disimpulkan bahwa Model Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang menerapkan pola pemberian masalah atau kasus kepada siswa untuk diselesaikan yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan nyata yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri, melalui proses penyelesaian masalah. Dengan adanya model tersebut juga dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran yang tentunya akan berpengaruh kemampuan berpikir belajar siswa.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Karakteristik yang membedakannya dengan model pembelajaran yang lain. Karakteristik dimaksud dikemukakan oleh Barrow (dalam Sanjaya, 2010) sebagai berikut:

a. *Learning is student-centered*

Artinya proses pembelajaran dalam problem based learning lebih berorientasi pada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, problem based learning didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

b. *Authentic problems form the organizing focus for learning,*

Artinya, masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti. Otentik memang penting, karena ini adalah prasyarat bagi kerangka konsep ilmu

pengetahuan, bahwa ilmu itu sesuatu yang objektif, bukan sesuatu yang fiktif, itu sebabnya ilmu pengetahuan harus melalui proses yang disebut “logico, hipotético, dan ferifikasi”, bahwa ilmu pengetahuan itu tidak hanya logis artinya masuk dalam kerangka akal dan pikiran manusia, akan tetapi di dalam selalu terselip dugaan antara salah dan benar oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian (Jujun, 2010).

c. *New information is acquired through selfdirected learning*

Bahwa dalam proses pemecahan masalah seringkali siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya. Hal ini tentu menjadi pembelajaran lagi, karena bagaimanapun juga siswa dituntut untuk memecahkan masalah, dan harus berusaha mencari referensi yang relevan tentu dalam kerangka ilmiah dengan tahapan-tahapan tertentu.

d. *Learning occurs in small groups*

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaboratif, maka problem based learning dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

e. *Teachers act as facilitators*

Artinya pada pelaksanaan problem based learning, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Namun, walaupun begitu guru harus selalu memantau

perkembangan aktivitas siswa dan mendorong siswa agar mencapai target yang hendak dicapai (Syamsidah & Suryani, 2014).

3. Langkah-Langkah Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Arends (Suherti & Rohimah, 2017: 70), Ada 5 tahapan utama model problem based learning dimulai dari guru memperkenalkan konteks masalah pada peserta didik dan diakhiri dengan menyajikan analisis hasil kerja peserta didik.

Tabel 2.1 Sintaks Model Problem Based Learning

Sintaks Model PBL	Kegiatan Guru
Tahap 1: Memberikan orientasi tentang permasalahan pada siswa.	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan, dan memotivasi siswa agar terlibat pada kegiatan pemecahan masalah.
Tahap 2: Mengorganisasi siswa untuk meneliti	Membantu siswa menentukan dan mengatur tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang diangkat.
Tahap 3: Membimbing penyelidikan siswa secara mandiri maupun berkelompok.	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video, model; dan membantu siswa dalam berbagi tugas dengan temannya untuk menyampaikan kepada orang lain.
Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Membantu siswa melakukan refleksi dan mengadakan evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses belajar yang mereka lakukan.

Sumber: Suherti & Rohimah (2017)

Sedangkan menurut Mulyasa (2016: 145) tahapan-tahapan model *Problem Based Learning* dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Mengorientasi peserta didik pada masalah

Tahap ini dilakukan untuk memfokuskan peserta didik (mengamati) masalah yang menjadi objek pembelajaran.

2. Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran

Pengorganisasian pembelajaran merupakan salah satu kegiatan agar peserta didik menyampaikan berbagai pertanyaan (menanya) terhadap masalah yang disajikan.

3. Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok

Pada tahap ini peserta didik melakukan percobaan (mencoba) untuk memperoleh data dalam rangka menjawab atau menyelesaikan masalah yang dikaji.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Peserta didik menghubungkan data yang ditemukan dari percobaan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber (mengomunikasikan).

5. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

Setelah peserta didik mendapat jawaban terhadap masalah yang ada, selanjutnya dianalisis dan dievaluasi (menalar).

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan model *problem based learning* dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik agar terlibat dalam pemecahan masalah, kemudian peserta didik diberi tugas mengenai permasalahan yang harus dipecahkan.
- 2) Guru menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan, dan membantu peserta didik dalam meneliti masalah yang akan dipecahkan.
- 3) Peserta didik mencari informasi untuk pemecahan masalah
- 4) Peserta didik menyajikan hasil berupa laporan baik dalam bentuk tulisan, gambar dan lain-lain sesuai dengan kemampuan.
- 5) Menyajikan hasil dari pemecahan masalah setiap individu maupun kelompok, dan dilanjutkan dengan mengevaluasi, refleksi hasil dari proses pemecahan masalah yang dilakukan.

2.2.2 Media Pembelajaran

Daryanto (2011: 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Azhar Arsyad (2011: 4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat

dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Dina Indriana (2011: 32) mengidentifikasi 9 faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Sadiman, dkk (2011: 84) mengemukakan pemilih media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Azhar Arsyad (2011: 71) dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio).
- b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik).
- c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.

- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).
- e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya.

Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar 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.

Menurut Sadiman, dkk (2011) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e. Menyamakan pengalaman.
- f. Menimbulkan persepsi yang sama.

Ditinjau dari jenisnya, klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2011) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:37) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, overhead transparencies, rekaman audiotape, seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer.

2.2.3 Video Animasi

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut (Laily Rahmayanti, 2016:431) mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Adapun pengertian media video animasi menurut (Husni, 2021: 17) mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.” Selain itu, Johari et al (2014) yang menyatakan bahwa “Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek

atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna..”

Nursalam dan Fallis (2013: 20) menjelaskan bahwa “Media video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian/peristiwa dari potongan- potongan gambar yang dijadikan menjadi satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari.” Cecep dan Bambang (dalam Dina Fitriana, 2014: 9) menjelaskan bahwa media animasi pembelajaran adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Ditinjau dari karakteristiknya, media video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran tentunya memiliki beberapa karakteristik yang berbeda. Karakteristik media animasi yaitu media video animasi ini dinilai sesuai kompetensi pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai karakteristik siswa SD, konsep yang benar, disajikan dengan bahasa yang sesuai”. (Wuryanti and Badrun Kartowagiran, 2016). Laily Rahmayanti (2016) juga mengatakan bahwa Video animasi yang akan dijadikan media pembelajaran memiliki karakteristik yang beda dari media lainnya yaitu media video yang menampilkan gambar dapat bergerak sesuai dengan pembuatan yang disertai dengan suara yang mengiringi.

Daryanto (dalam Fitriana, 2014) menyebutkan beberapa karakteristik media video animasi, yaitu:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya menggabungkan unsur audio visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengkomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Ditinjau dari kelebihanannya, media video animasi memiliki beberapa kelebihan. Johari (Andriana, et al. 2014) bahwa kelebihan media animasi yaitu sebagai berikut:

- a. Objek yang berukuran besar dapat terlihat kecil, begitu pula sebaliknya.
- b. Penyajian informasi yang rumit dapat lebih mudah, dan
- c. Dapat menggabungkan lebih dari satu media dalam belajar.

Menurut Sobron, et al. (2019) menyatakan bahwa Penggunaan media komunikasi yang lebih dari satu dapat memudahkan guru dalam pemberian materi secara langsung kepada siswa melalui video ataupun rekaman. Sehingga apabila ada materi yang sulit dipahami oleh seorang siswa, maka ia dapat membuka kembali rekaman video yang telah dibagikan oleh gurunya.

2.2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Nawawi dalam Ibrahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Dymiaty dan Muijono (2012) hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol, hasil belajar tanpa sebagai terjadinya tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.

Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Sugihartono, dkk. (2007:76), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal, adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.

- b. Faktor eksternal, adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

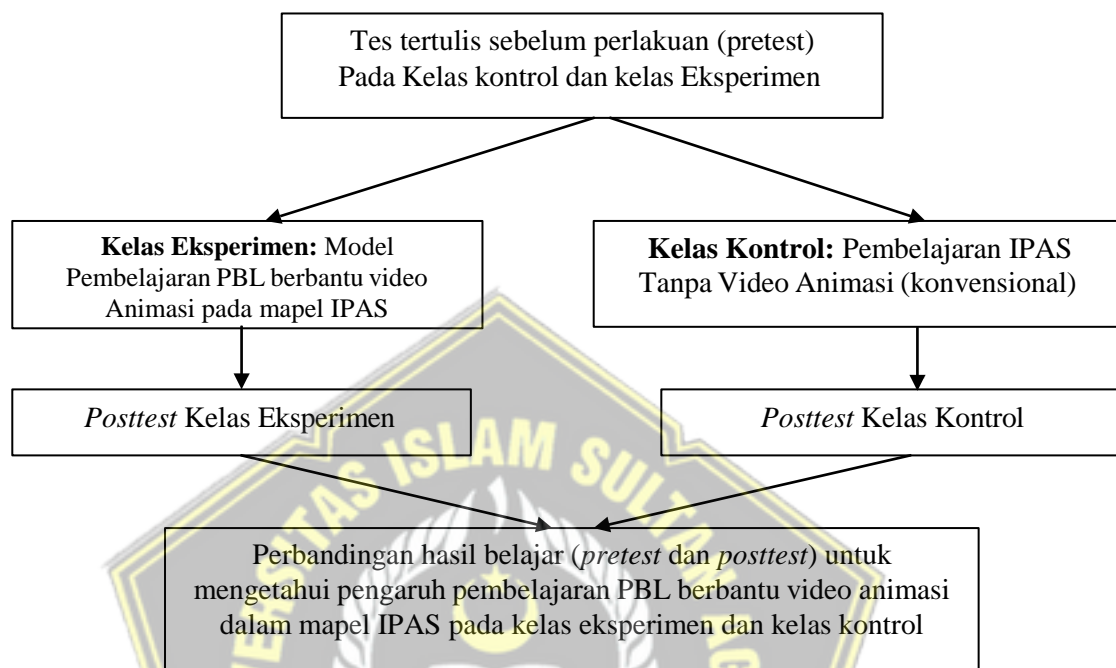
2.3 Kerangka Berpikir

Selama ini pembelajaran IPAS cenderung menggunakan panduan buku paket dengan model pembelajaran yang relatif monoton, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal ini memunculkan kebosanan siswa, sehingga berdampak lemahnya siswa dalam memahami konsep materi pelajaran, yang ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karenanya, perlunya guru menerapkan model pembelajaran PBL berbantu animasi dalam pembelajaran IPAS agar siswa mampu berpikir kritis dan mudah memahami konsep materi pelajaran, alhasil mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Model PBL berbantu video animasi meningkatkan hasil belajar dengan menciptakan suasana menyenangkan, memvisualisasikan masalah nyata secara konkret, serta meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis/kreatif. Kombinasi ini efektif untuk meningkatkan literasi sains, *computational thinking*, dan keterampilan kolaborasi siswa.

Model PBL menuntut pemecahan masalah, sementara video animasi membantu menghadirkan konteks masalah yang nyata (realistis) untuk dianalisis, yang secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, video memberikan gambaran konkret tentang situasi masalah dalam kehidupan sehari-hari, memudahkan siswa dalam berdiskusi dan merumuskan solusi, al hasil hasil beelajar siswa meningkat.

Dari pemaparan di atas, maka kerangka berpikir yang dibuat disajikan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Maka peneliti akan mengumpulkan data-data untuk membuktikan hipotesisnya.

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. Model PBL berbantu video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang Barat.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran PBL berbantu video animasi dengan pembelajaran konvensional.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Ditinjau dari datanya, jenis penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menekankan pada analisis data-data numerik (angka) yang diolah dengan metode statistik. Pada dasarnya penelitian kuantitatif dilakukan inferensial (pengujian hipotesis) dan membuat kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nol (nihil) (Bambang, 2022).

Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat eksperimental. Penelitian eksperimental adalah penelitian untuk meneliti kemungkinan adanya hubungan sebab akibat di antara variabel-variabel dengan cara menghadapkan kelas eksperimental pada beberapa macam kondisi perlakuan dan membandingkan akibatnya (hasilnya) dengan satu atau lebih kelas kontrol yang tidak dikenakan perlakuan (Bambang, 2022).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menekankan pada analisis data dan menggunakan metode eksperimen yang meneliti adanya kemungkinan hubungan antara sebab akibat dengan mengendalikan variabel bebas dan variabel terikat.

Metode eksperimen yang digunakan adalah true-experimental dengan menggunakan Posttest-Only Control Design. Pada desain ini, penelitian ini terdapat

dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok yang diberi perlakuan yakni kelas eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan yakni kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa memberikan video animasi yang diambil melalui youtube, sedangkan pada kelas kontrol hanya diberikan perlakuan dengan menggunakan media buku cetak (Amania, 2022).

Desain penelitian ini dapat digambarkan pada tabel 3.1 :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
R ₁	O ₁	X	O ₂
R ₂	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

- R₁ = Kelompok diberi perlakuan (kelas eksperimen)
- R₂ = Kelompok tidak diberi perlakuan (kelas kontrol)
- X = Pemberian perlakuan, yakni dengan penerapan media pembelajaran video animasi
- O₁ = Pemberian tes awal (pre-test)
- O₂ = Pemberian tes akhir (post-test)

Dalam desain ini terdapat satu kelompok atau satu kelas eksperimen melakukan pre-test terlebih dahulu untuk mengetahui hasil dari post-test (O₂). Kemudian setelah itu diberi suatu perlakuan khusus (treatment) dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Setelah itu kelas eksperimen itu diberikan post-test (O₂), maka dengan itu akan dapat diketahui hasil dari

pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi dengan melihat hasil nilainya lebih baik atau tidak.

3.2 Populasi dan sampel

1. Populasi

Menurut Darmawan populasi menggambarkan sejumlah data yang jumlahnya sangat banyak dan luas, dimana populasi juga merupakan kumpulan dari semua kemungkinan orang-orang, benda-benda dan ukuran lain yang menjadi objek perhatian dalam sebuah penelitian (Munandar, 2020).

Populasi yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah keseluruhan subyek yang akan menjadi perhatian dalam pelaksanaan penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 dan siswa kelas V SDN Kembangarum 03 Semarang Barat yang berjumlah 51 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu dengan mempertimbangkan masalah yang dihadapi dalam sebuah penelitian, tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian, hipotesis penelitian yang dibuat, metode penelitian serta instrument sebuah penelitian (Munandar, 2020).

Maka sampel pada penelitian ini yaitu kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa, dan kelas V SDN Kembangarum 03 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 26 siswa.

3.3 Variabel Penelitian

1. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar. Adapun data hasil belajar ini diperoleh dari pemberian tes. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif (C1-C4) mata pelajaran IPAS materi Daerahku yang Bersejarah.

2. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel independent atau variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media animasi pada pembelajaran IPAS materi Daerahku yang Bersejarah siswa kelas V. Aspek-aspek dari media animasi yaitu, aspek substansi materi, aspek umum (kreatif, inovatif, komunikatif, dan unggul), dan aspek desain pembelajaran (kejelasan dan relevansi tujuan pembelajaran) seperti media animasi yang akan digunakan mencakup teks, gambar, suara, dan video.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpul Data

a. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2019).

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa metode angket adalah suatu metode pengumpulan data yang diberikan kepada responden berupa pertanyaan yang dijawab oleh responden secara tertulis. Kuesioner diberikan pada penelitian ini adalah dalam bentuk uraian mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Angket diberikan kepada siswa untuk mengambil data kebutuhan siswa.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Sugiyono, 2017).

Observasi terbagi menjadi dua macam yaitu observasi langsung dan observasi tidak langsung. Observasi langsung yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan langsung oleh peneliti dalam objek penelitian secara langsung. Peneliti dapat melakukan interaksi visual dengan objek yang diteliti secara langsung. Sedangkan observasi tidak langsung yaitu pengamatan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan bantuan alat atau manusia.

Dalam hal ini peneliti menggunakan metode observasi secara langsung dalam pengamatan dan pencatatan dalam situasi yang sebenarnya. Metode ini digunakan peneliti untuk memperoleh informasi mengenai objek penelitian secara menyeluruh, yang meliputi proses pembelajaran siswa pada materi Daerahku yang Bersejarah, dan hasil belajar siswa terhadap

materi Daerahku yang Bersejarah dengan menggunakan model PBL berbantu video animasi.

3. Tes

Tes adalah alat ukur atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Tes juga dapat diartikan sebagai alat pengukur yang mempunyai standar obyektif, sehingga dapat dipergunakan secara meluas dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu. Dengan kata lain tes merupakan suatu prosedur yang sistematis mengamati satu atau lebih karakteristik seseorang dengan menggunakan standar numerik dan kategori. Secara umum dapat diartikan tes sebagai alat yang dipergunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan/kemampuan motorik, kepribadian, intelegensi, dan bakat (Barlian, 2016).

Tes yang digunakan peneliti yaitu tes prestasi/keterampilan, tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang tentang sesuatu yang diteskan dengan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal untuk posttest dan 20 soal untuk pretest.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan dalam mengukur variabel penelitian. Maka instrumen yang digunakan harus dijelaskan secara rinci sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sesuai dengan silabus dan RPP, sehingga dapat disajikan dalam bentuk kisi-kisi pengembangan instrumen yang akan dibuat dalam bentuk lembaran kuesioner instrumen

penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu berupa pre-tes dan post-tes dalam bentuk soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal.

Adapun kisi-kisi instrumen test pada penelitian ini terdapat pada tabel 3.2.:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Tes

No	KD	Indikator	Bentuk soal	Butir
1	Menganalisis hubungan Daerahku yang Bersejarah	Siswa mampu menjelaskan makna Daerahku yang Bersejarah.	PG	1-10
2	dengan kehidupan	Siswa mampu memaparkan fungsi Daerahku yang Bersejarah bagi masyarakat.	PG	11-20

Adapun untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran video animasi berlangsung dengan baik, maka peneliti membuat kisi-kisi lembar observasi penggunaan media pembelajaran video animasi dapat dilihat pada tabel 3.3:

Table 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi

No	Indikator	Deskriptor
	Respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. • Siswa lebih fokus dalam

		<p>pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak melakukan kegiatan diluar proses pembelajaran, misalnya mengobrol atau membuka buku Pelajaran lain.
	Animasi yang ada membuat siswa tertarik untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan dengan seksama animasi yang ditampilkan • Siswa dapat mengikuti materi yang ditentukan sesuai urutan materinya.
	Rasa mampu dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjawab post-test yang diberikan. • Siswa dapat menyimpulkan materi dari video animasi tersebut.

3.5 Teknik Analisis Data

Setelah data telah terkumpul maka data dianalisis, data merupakan keterangan atau informasi tentang segala sesuatu yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Analisis data adalah suatu metode yang digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh. Data yang diperoleh oleh peneliti selanjutnya akan dilakukan analisis sesudah semua data terkumpul.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara dan observasi maka metode selanjutnya data tersebut akan diolah dan dianalisis untuk diuji kebenaran atau keabsahan apakah secara signifikan dapat berpengaruh pada penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi Daerahku yang Bersejarah terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Kec Semarang Barat.

Analisis data yang akan digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan aplikasi SPSS 25. SPSS yaitu software khusus untuk pengolahan data statistic yang paling populer dan sudah banyak digunakan. Kepopuleran SPSS ini dijadikan sebagai alat untuk pengolahan data. Dilihat dari fungsinya, SPSS 25 digunakan dalam pengolahan dan analisis data kuantitatif, karena saling berhubungan dan juga termasuk dalam ruang lingkup statistik (Zein, 2019).

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Uji Normalitas
- 2) Uji Homogenitas
- 3) Uji Hipotesis.

Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t, peneliti melakukan uji-t terhadap hasil tes di kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan uji Independent Sampel T Tes. Independent sampel t test merupakan uji untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi atau kelompok data yang independent (Nuryadi, 2017).

Menurut Abdul Muhid jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Akan tetapi jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (Muhid, 2019). Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka hipotesis penelitian ini adalah :

1. H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran PBL berbantu video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD N Kalibanteng Kidul 02 Semarang Barat.

2. Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran PBL berbantu video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD N Kalibanteng Kidul 02 Semarang Barat.



BAB IV

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. Peneliti menggunakan teknik *purposive random sampling* dalam pengambilan sampel. Sampel yang diambil dalam penelitian adalah kelas eksperimen sebanyak 25 siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 dengan *treatment* model pembelajaran PBL berbantu video animasi, dan kelas kontrol sebanyak 26 siswa kelas V SD Negeri Kembangarum 03 dengan model pembelajaran konvensional.

4.1 Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian eksperimen sangat penting karena berfungsi untuk menyajikan data yang objektif, sistematis, dan terukur mengenai pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Deskripsi yang jelas membantu peneliti membuktikan hubungan sebab-akibat, menguji hipotesis, dan mempermudah interpretasi data untuk menarik kesimpulan yang valid.

Hasil penelitian ini menjelaskan data penelitian pada 2 kelas yang berbeda, yaitu: 1) kelas eksperimen, berupa perlakuan (*treatment*) model pembelajaran PBL berbantu video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 kecamatan Semarang Barat, dan 2) kelas kontrol, berupa

model pembelajaran konvensional tanpa media video animasi pada siswa kelas V SD Negeri Kembangarum 03 kecamatan Semarang Barat.

4.1.1 Deskripsi Responden

Pada tahap ini, peneliti mengamati semua responden baik siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Karakteristik responden dikelompokkan berdasarkan pengelompokan jenis kelamin, tinggi badan, berat badan, dan usia, yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Identitas responden berdasarkan jenis kelamin

No	Jenis Kelamin	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
		Jumlah Responden	Persentase	Jumlah Responden	Persentase
1	Laki-laki	9	36%	11	42,30%
2	Perempuan	16	64%	15	57,7%
	Total	25	100%	26	100%

Sumber: Data diolah, 2026

Berdasarkan tabel 4.1 tersebut diketahui bahwa kelas eksperimen sebanyak 25 siswa, terdiri dari 9 siswa (36%) berjenis kelamin laki-laki dan 16 siswa (64%) berjenis kelamin perempuan. Kelas kontrol sebanyak 25 siswa, terdiri dari 11 siswa (42,30%) berjenis kelamin laki-laki dan 15 siswa (57,7%) berjenis kelamin perempuan.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V dari kelas eksperimen dan kontrol tersebut didominasi oleh siswa perempuan.

Tabel 4.2. Identitas responden berdasarkan tinggi badan

No	Usia	Kelas eksperimen		Kelas control	
		Jumlah Responden	Persentase	Jumlah Responden	Persentase
1	111-120 cm	4	16%	5	19,23%
2	121-130 cm	6	24%	4	15,38%
3	131-140 cm	9	36%	11	42,30%
4	141-150 cm	6	24%	6	23,07%
Total		25	100%	26	100%

Sumber: Data diolah, 2026

Berdasarkan tabel 4.2 tersebut diketahui bahwa kelas eksperimen sebanyak 25 siswa, terdiri dari 4 siswa (16%) dengan tinggi badan 111-120 cm, 6 siswa (24%) dengan tinggi badan 121-130 cm, 9 siswa (36%) dengan tinggi badan 131-140 cm, 6 siswa (24%) dengan tinggi badan 141-150cm. Sedangkan kelas kontrol sebanyak 26 siswa, terdiri dari 5 siswa (19,23%) dengan tinggi badan 111-120 cm, 4 siswa (15,38%) dengan tinggi badan 121-130 cm, 11 siswa (42,30%) tinggi badan 131-140 cm, dan 6 siswa (23,07%) dengan tinggi badan 141-150 cm.

Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol sebagian besar didominasi oleh siswa dengan tinggi badan 131-140 cm.

Tabel 4.3. Identitas responden berdasarkan berat badan

No	Berat Badan	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
		Jumlah Responden	Persentase	Jumlah Responden	Persentase
1	20-25 kg	1	4%	2	7,69%
2	26-30 kg	7	28%	8	30,76%

3	31-35 kg	9	36%	10	38,46%
4	36-40 kg	8	32%	6	23,07%
Total		25	100%	26	100%

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut diketahui bahwa kelas eksperimen sebanyak 25 siswa, terdiri dari 1 siswa (4%) berat badan 20-25 kg, 7 guru (28%) berat badan 26-30 kg, 9 guru (36%) berat badan 31-35 kg, dan 8 guru (32%) berat badan 36-40 kg. Kelas kontrol sebanyak 26 siswa, terdiri dari 2 siswa (7,69%) berat badan 20-25 kg, 8 siswa (30,76%) berat badan 26-30 kg, 10 siswa (38,46%) berat badan 31-35 kg, dan 6 siswa (23,07%) berat badan 36-40 kg.

Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagian besar berat badan didominasi pada ukuran bobot 31-35 kg.

4.1.2 Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data merupakan gambaran umum yang menyajikan penyebaran data hasil penelitian yang diperoleh sehingga mudah dipahami. Analisis deskripsi data penelitian yang diuraikan yaitu analisis deskripsi variabel. Terdapat 2 variabel inti dalam penelitian ini, yaitu 1) variabel model pembelajaran PBL berbantu media animasi, 2) variabel hasil belajar.

1. Data Model Pembelajaran PBL Berbantuan Video ANimasi

Variabel model pembelajaran PBL berbantu video animasi dalam penelitian ini merupakan variabel bebas. Melalui pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti pada siswa kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 berupa *treatment* pembelajaran model pembelajaran PBL berbantu video animasi. Peneliti pada tahap

ini memposisikan diri sebagai penanggung jawab pembelajaran sekaligus sebagai pengamat.

Hasil aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan *treatment* model pembelajaran PBL berbantu video animasi mapel IPAS materi Daerahku yang Bersejarah pada kelas eksperimen ditunjukkan pada table 4.4.

Tabel 4.4.
Keaktifan siswa dalam pembelajaran model PBL berbantu video animasi

NAMA	ASPEK 1	ASPEK 2	ASPEK 3	ASPEK 4	ASPEK 5	JUMLAH
SE 1	4	4	4	4	3	19
SE 2	4	4	3	3	4	18
SE 3	4	4	4	4	3	19
SE 4	4	4	3	4	4	19
SE 5	4	4	4	4	4	20
SE 6	4	3	3	4	4	18
SE 7	3	4	4	3	4	18
SE 8	4	4	4	3	4	19
SE 9	4	4	4	4	2	18
SE 10	4	3	4	3	4	18
SE 11	3	4	3	3	4	17
SE 12	4	3	4	3	4	18
SE 13	4	4	4	4	4	20
SE 14	3	4	4	4	4	19
SE 15	4	3	4	3	4	18
SE 16	3	3	3	4	2	15
SE 17	4	4	3	4	4	19
SE 18	3	3	3	4	3	16
SE 19	3	4	4	4	4	19
SE 20	3	3	4	4	4	18
SE 21	3	3	3	3	3	15
SE 22	3	3	3	4	3	16
SE 23	4	3	4	4	4	19
SE 24	3	3	3	4	4	17
SE 25	3	3	4	4	3	17
Jumlah	89	88	90	92	90	449
Persentase (%)	89,00	88,00	90,00	92,00	90,00	89,80

Sumber: Data penelitian 2026, diolah.

Berdasar tabel tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa pada kelas eksperimen dalam mengikuti pembelajaran dengan *treatment* model pembelajaran PBL berbantu video animasi pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku yang Bersejarah terhitung sangat baik. Secara perinci keterlibatan siswa pada tiap aspeknya meliputi: aspek 1, kolaborasi kelompok, sebesar 89,00%, pada aspek 2, berpikir kritis/kreatif, sebesar 88,00, pada aspek 3, penyelidikan mandiri, sebesar 90,00, Pada aspek 4, partisipasi aktif dalam diskusi, sebesar 92,00, dan pada aspek 5, presentasi hasil kerja, sebesar 90,00%.

Dalam hal ini karena didukung oleh guru sesuai dengan sintaksnya, yaitu: Tahap 1, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan, dan memotivasi siswa agar terlibat pada kegiatan pemecahan masalah. Tahap 2, guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang diangkat. Tahap 3, guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Tahap 4, guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video, model; dan membantu siswa dalam berbagi tugas dengan temannya untuk menyampaikan kepada orang lain. Tahap 5, guru membantu siswa melakukan refleksi dan mengadakan evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses belajar yang mereka lakukan.

Hal ini menunjukkan bahwa secara umum dari 3 kali pertemuan pembelajaran dengan *treatment* model pembelajaran PBL berbantu video animasi materi Daerahku yang Bersejarah pada kelas V SD Kalibanteng Kidul 02 sebagai kelas eksperimen tergolong sangat baik, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan.

2. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

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 4.5.

Tabel 4.5.
Nilai Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

No	Responden	O.1	O.2	Selisih
		Pretest	Posttest	
1	SE 1	85	100	15
2	SE 2	85	100	15
3	SE 3	75	90	15
4	SE 4	80	100	20

5	SE 5	80	95	15
6	SE 6	65	85	20
7	SE 7	60	80	20
8	SE 8	80	90	10
9	SE 9	80	90	10
10	SE 10	80	100	20
11	SE 11	65	80	15
12	SE 12	65	85	20
13	SE 13	75	95	20
14	SE 14	75	95	20
15	SE 15	75	90	15
16	SE 16	65	90	25
17	SE 17	60	85	25
18	SE 18	60	85	25
19	SE 19	75	90	15
20	SE 20	75	90	15
21	SE 21	80	95	15
22	SE 22	80	95	15
23	SE 23	60	80	20
24	SE 24	55	85	30
25	SE 25	45	65	20
	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.

3. Data Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol

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 (kelas kontrol). Seperti ditunjukkan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6.
Nilai Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol

No	Responden	O.3	O.4	Selisih
		Pretest	Posttest	
1	Sk 01	45	60	15
2	Sk 02	45	60	15
3	Sk 03	55	65	10
4	Sk 04	80	95	15
5	Sk 05	80	90	10
6	Sk 06	75	80	5
7	Sk 07	75	80	5
8	Sk 08	75	90	15

9	Sk 09	75	80	5
10	Sk 10	80	90	10
11	Sk 11	65	75	10
12	Sk 12	65	75	10
13	Sk 13	65	80	15
14	Sk 14	65	65	0
15	Sk 15	75	80	5
16	Sk 16	80	85	5
17	Sk 17	80	85	5
18	Sk 18	80	85	5
19	Sk 19	80	85	5
20	Sk 20	80	85	5
21	Sk 21	80	85	5
22	Sk 22	75	80	5
23	Sk 23	65	70	5
24	Sk 24	60	70	10
25	Sk 25	80	85	5
26	SK 26	85	95	10
	Jumlah	1780	1980	200
	Rata-rata	72,20	79,20	7,00

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa kelas kontrol, diperoleh data jumlah sebanyak 26 siswa. Sebelum diberikan pembelajaran secara konvensional pada kelas kontrol bahwa nilai pretest hasil belajar dengan skor total 1780, rata-rata sebesar 71,20, skor minimal 45 dan skor maksimal 85. Sedangkan sesudah diberikan pembelajaran secara konvensional pada kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil posttest siswa meningkat dengan skor total

1980, rata-rata sebesar 79,20, skor minimal 65 dan skor maksimal 100. Sehingga selisih total kenaikan nilai pretest dan posttest sebesar 200, sedangkan selisih kenaikan nilai rata-rata pretest dan posttest sebesar 7,00.

4.1.3 Uji Prasyarat Analisis

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.

1. Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas data variabel karakter anak pada penelitian ini menggunakan program SPSS versi 20. 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 4.7.

Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas Data Kelas eksperimen dan Kelas kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		NilaiPretest Eksperimen	NilaiPosttest Eksperimen	NilaiPretest Kontrol	NilaiPosttest Kontrol
N		25	25	26	26
Normal Parameters ^a	Mean	71.20	89.40	71.73	79.81
	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: 57).

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.

2. Uji Homogenitas

Langkah selanjutnya yaitu menguji homogenitas data variabel nilai kelas eksperimen dan nilai kelas kontrol. Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Menurut Sudjana (2011: 250), salah satu uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji levene. Pengujian ini merupakan persyaratan sebelum melakukan pengujian lain, misalnya T Test dan Anova. Pengujian ini digunakan untuk meyakinkan bahwa kelompok data memang berasal dari sampel yang sama.

Data yang dilakukan pengujian dikatakan homogen berdasarkan nilai signifikansi. Nilai signifikansi (p) >0.05 berarti menunjukkan kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen), nilai signifikansi (p) < 0.05 berarti menunjukkan masing-masing kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda (tidak homogen). Adapun hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8. 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.

4.1.4 Hasil Analisis Data

Data penelitian yang dianalisis adalah data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran demonstrasi berbantu video tutorial selama 4 kali

pertemuan. Data perbedaan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.9.

Tabel 4.9.
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

Sumber: data SPSS diolah, 2026

Berdasarkan tabel Group Statistics di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen diikuti oleh 25 siswa dengan nilai mean 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 9,59.

Tabel 4.10. 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

Sumber: data SPSS, diolah 2026.

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.

4.2 Pembahasan

Pada tahap pembahasan ini, peneliti memfokuskan sesuai dengan rumusan masalah. Adapun metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh sebagai akibat dari adanya pemberian perlakuan (*treatment*) tertentu. Adapun perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini berupa model pembelajaran PBL berbantu video animasi untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar siswa sebagai kelas eksperimen.

4.2.1 Keefektifan model PBL berbantu video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang Barat.

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 hasil perhitungan *SPSS for windows release 23* diperoleh hasil *uji paired sampel t-test* yang ditunjukkan pada table 4.11:

Tabel 4.11. 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

Berdasarkan tabel *Paired Samples Statistics* di atas menunjukkan bahwa mean nilai *Pre 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.

Adapun efektifitas perlakuan model pembelajaran PBL berbantu video animasi pada kelas eksperimen ditunjukkan pada table 4.12:

Tabel 4.12. Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-18.200	4.761	.952	-20.165	-16.235	-19.114	24	.000

Sumber: Data Penelitian diolah, 2026.

Berdasarkan 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 guna meningkatkan hasil belajar, 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 Sariningsih dan Nugraha (2024), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar kelas eksperimen dengan nilai signifikansi 0,004 pada tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, penggunaan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

4.2.2 Perbedaan Keefektifan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran PBL Berbantu Video Animasi dengan Pembelajaran Konvensional Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul Semarang Barat

Pada tahap ini pembahasan fokus untuk mengetahui 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 kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa diketahui melalui analisis data *post test* 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. Perbedaan ini bisa dilihat melalui output SPSS 23 pada tabel 4.13:

Tabel 4.13. Perbedaan Nilai Post Test 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

Sumber: data SPSS diolah, 2026.

Berdasarkan 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 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), dengan judul Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap hasil belajar IPAS, menunjukkan bahwa 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. Penelitian Syaila Nurhayati (2014), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media video-animasi dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media video animasi. Pembelajaran menggunakan video animasi terbukti mampu memberikan pengaruh sebesar 27,34% terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. 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.
2. 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.

5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan pembahasan, maka saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Sekolah harus mampu menyediakan fasilitas berupa media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan guru dan perkembangan siswa.

2. Bagi Guru

Berdasarkan rendahnya prosentase pada masing-masing aspek kreativitas dan kompetensi pedagogic guru, maka:

- a. Guru hendaknya mampu memanfaatkan media pembelajaran yang lebih relevan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran.
- b. Guru hendaknya lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa bisa merasakan langsung perubahan keterampilan lompat jauh gaya jongkok.

3. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan bisa mengembangkan penelitian ini lebih luas dan komprehensif dengan berbagai kombinasi variable lain yang relevan.



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 Imiah 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.

