

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
BERBANTUAN VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
IPAS PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1 PELEM BLORA**

Evi Nurul Hidayati¹, Choirul Huda², Henry Januar Saputra³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas PGRI Semarang,

¹evin3891@gmail.com, ²Choirulhuda@upgris.ac.id, ³henryjanuar@upgris.ac.id,

ABSTRACT

Learning Natural and Social Sciences (IPAS) in elementary schools still faces various obstacles, especially in mastering abstract concepts and learning that tends to be teacher-centered. These conditions have an impact on low learning outcomes and a lack of student activity. This study aims to determine the differences in students' IPAS learning outcomes before and after the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by animated videos, and to analyze the effectiveness of the model in improving the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 1 Pelem Blora. This study uses a quantitative approach with an experimental research type, a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest design. The subjects of the study were all fourth-grade students of SD Negeri 1 Pelem Blora. Data collection techniques used learning outcome tests, observation, and documentation. Data were analyzed using paired sample t-tests. The results of the study showed a significant difference between students' IPAS learning outcomes before and after the implementation of the PBL model assisted by animated videos. Thus, it can be concluded that the research related to the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by animated videos is effective in improving the science learning outcomes of fourth-grade students at Elementary School 1 Pelem Blora has been successful. This is because students are required to be active as the main actors in learning, the use of animation as a learning medium, the structure of the learning process that helps students construct knowledge and increases student motivation and activeness through animation. This model can be used as an innovative learning alternative to create active, contextual, and meaningful learning in accordance with the demands of the Independent Curriculum.

Keyword: problem based learning, video, learning outcomes

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada penguasaan konsep yang bersifat abstrak dan pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar serta kurangnya keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi, serta menganalisis keefektifan model tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Pelem Blora. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, desain pre-eksperimental berupa one group

pretest–posttest design. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Pelem Blora. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah penerapan model PBL berbantuan video animasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian terkait model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 1 Pelem Blora telah berhasil. Hal ini dikarenakan siswa dituntut aktif sebagai pelaku utama dalam pembelajaran, pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran, struktur proses pembelajaran yang membantu siswa mengkonstruksikan pengetahuan dan peningkatan motivasi dan keaktifan siswa oleh adanya animasi. Model ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: problem based learning, video, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar mempunyai peran yang sangat penting dalam membangun fondasi berfikir, bersikap dan bertindak bagi generasi muda (Efendi et al., 2020). Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) akan lebih mendalami fenomena alam dan sosial di sekitar siswa. Namun dalam praktiknya, menunjukkan bahwa penguasaan konsep IPAS seringkali menjadi tantangan bagi siswa. Hal ini, akan disebabkan karakteristik materi IPAS yang sebagian besar bersifat abstrak dan tidak selalu berkaitan dengan pengalaman yang dialami siswa pada kehidupan nyata (Gumilar, 2023). Namun dalam praktiknya, pembelajaran masih saja cenderung berpusat pada

guru sehingga menimbulkan kesulitan pada siswa (Adawiyah, 2021).

Dalam menghadapi tantangan tersebut, model *Problem Based Learning* (PBL) hadir sebagai solusi alternatif. PBL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, mendorong mereka untuk mengeksplorasi, meneliti, serta menyelesaikan, masalah nyata secara kolaboratif (Cooper & Murphy, 2021). Sejalan dengan penelitian (Arifin et al., 2024) dalam metode Problem Based Learning (PBL) peserta didik tidak lagi hanya diposisikan sebagai penerima pasif melainkan sebagai arsitek utama dalam membangun pengetahuan mereka, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memberi ruang dialog, memberi stimulus intelektual dan membangun ekosistem kondusif agar

proses belajar dapat berjalan secara mandiri sekaligus kolaboratif. (Mundriyani et al., 2024) mengemukakan bahwa metode PBL menghadirkan ruang belajar yang dimana siswa dilibatkan secara utuh, mereka tidak hanya menerima informasi, melainkan menghadapi situasi nyata yang menuntut untuk berfikir secara reflektif, analitis dan kreatif.

Keberhasilan penerapan metode PBL tidak hanya dibatasi oleh aktivitas semata, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan untuk mendukung pengalaman belajar siswa. Salah satu media yang efektif untuk generasi saat ini adalah video animasi (Hita et al., 2021). Media ini tidak hanya menyajikan materi saja, melainkan dapat menghadirkan visual yang menyenangkan, sehingga dapat menjembatani konseptual yang mempermudah siswa memahami sebuah gagasan abstrak.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas perpaduan PBL dan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar serta keterampilan siswa. (Fithriyani, Rostikawati, & Mulyawati, 2023) menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. (Nailul Muna et al., 2025) didapati pada hasil belajar siswa

kelas IV SDN Sugiharjo 02 terdapat peningkatan setelah penerapan model PBL berbantuan video animasi berbasis Animaker. (Pusat Asesmen Pendidikan, 2022), menyebutkan bahwa 0020 hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SD belum memenuhi standar kompetensi dasar dalam literasi sains.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran dituntut untuk tidak hanya tentang penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif (Widiastuti et al., 2023). Model PBL telah terbukti mampu menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan cara mendorong mereka untuk mengeksplorasi, meneliti serta menyelesaikan masalah nyata dengan bekerja sama. Untuk mendukung metode ini dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu media yang relevan adalah video animasi, karena memiliki daya tarik visual yang tinggi, mampu menyederhanakan konsep abstrak serta meningkatkan motivasi belajar siswa. (Murti Wahyu et al., 2021) menyebutkan bahwa hasil media audio visual mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena siswa menjadi lebih tertarik pada pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Pelem Blora, proses pembelajaran masih belum optimal karena guru cenderung menggunakan metode ceramah yang menekankan hafalan, tanpa didukung model dan media pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran terkesan monoton dan siswa kurang antusias. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa, khususnya pada materi perubahan wujud benda yang bersifat abstrak dan sering menimbulkan miskonsepsi. Media pembelajaran berbasis video animasi dinilai tepat karena mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, penggunaan video animasi yang dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) memungkinkan siswa untuk aktif mengamati, mengidentifikasi masalah, berdiskusi, dan menemukan solusi secara kolaboratif sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi Dalam Men-

ingkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Pelem Blora”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Neri 1 Pelem Blora. SD Negeri 1 Pelem Blora terletak di Desa Pelem, Kecamatan Jati, Kabupaten Blora. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Mulai dari observasi pada tanggal 6 Desember 2025 dan pelaksanaan penelitian pada tanggal 8-13 Desember 2025. Populasi pada penelitian ini adalah kelas IV di SD Negeri 1 Pelem Blora. Sampel yang digunakan dalam penelitian ialah siswa kelas IV di SD Negeri 1 Pelem Blora.

Penelitian ini menggunakan Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah Pre-Eksperimental Design Dengan jenis One Group Pretest-Posttest Design. Perlakuan dalam penelitian ini berupa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media video animasi. Sebelum perlakuan diberikan, siswa menjalani tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal mereka terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Setelah pembelajaran dengan model PBL berbantuan video animasi dilaksanakan, siswa diberikan

tes akhir (posttest) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model PBL berbantuan video animasi, data pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji t berpasangan (*Paired Sample t-Test*). Uji ini digunakan karena data berasal dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dipakai untuk menilai tingkat penguasaan dan pemahaman siswa setelah mengikuti perlakuan tertentu dalam pembelajaran.

a. *Pretest*

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar dan pengetahuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai. Soal-soal yang digunakan berkaitan dengan materi dan diberikan sebelum perlakuan diterapkan.

b. *Posstest*

Posstest dilakukan untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi setelah proses pembelajaran berlangsung. Materi yang diajukan juga berkaitan dengan materi dan disusun dengan tingkat kesulit-

an yang sebanding dengan *pre-test*.

2. Observasi Keaktifan Siswa

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung perilaku dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan video animasi. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh guru kelas dengan menggunakan lembar observasi terstruktur, di mana setiap aspek keaktifan memiliki indikator yang jelas disertai dengan skala penilaian. Data hasil observasi kemudian dianalisis untuk mengetahui perubahan tingkat keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran PBL berbantuan video animasi.

3. Perangkat Pembelajaran

- a. Modul ajar
- b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- c. Bahan ajar
- d. Media Pembelajaran

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

Data siswa tersebut berupa nama siswa, jumlah siswa dan Dokumen perangkat pembelajaran seperti modul ajar, LKPD, bahan ajar, dan media video animasi yang digunakan selama penelitian.

2. Tes

Teknik tes digunakan sebagai sarana untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi.

3. Observasi (Pengamatan)

Metode observasi digunakan untuk memperoleh data pendukung mengenai keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Uji instrumen

a. Uji validitas

Validitas adalah ketepatan suatu instrumen untuk mengukur apa yang ingin diukur. Uji yang digunakan untuk mengetahui sah atau tidaknya suatu alat ukur disebut uji validitas (Sugiyono, 2019) Uji validasi instrumen dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu merefleksikan isi sesuai dengan suatu hal yang akan diukur.

b. Uji reliabilitas

Reliabilitas atau *reliability* adalah sesuatu yang berhubungan keakuratan dan kekonsistenan. Ada beberapa jenis uji reliabilitas seperti tes ulang, dll tetapi uji *Crobach's Alpha* yang

akan digunakan dengan bantuan *software statistic*. kriteria perhitungan dengan menggunakan uji *Crobach's Alpha*, *Crobach's Alpha* diterima, jika $r_{hitung} > r_{tabel} 5\%$.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Pengujian *normalitas* dilakukan untuk memastikan bahwa data penelitian mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan uji *normalitas* menggunakan metode *Shapiro Wilk*, dengan bantuan perangkat lunak pengolah data statistik untuk mempermudah proses perhitungan statistik.

b. Uji Hipotensis

Uji hipotensis digunakan untuk menjawab rumusan masalah setelah pengujian asumsi standar telah selesai. Uji yang cocok dalam penelitian ini menggunakan uji-t pasangan (*paired sample t-tets*) karena data yang dianalisis adalah data berpasangan, yaitu nilai *pretest* dan juga *posttest* hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Pelem di kabupaten Blora.

1) Uji-t

Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

2) Uji Ketuntasan Belajar

Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

- c. Ketuntasan Belajar Klasikal
 Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

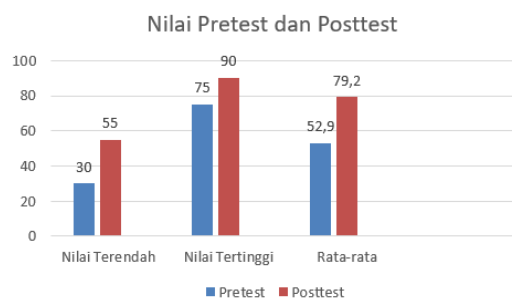
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut data hasil siswa kelas IV SD Negeri 1 Pelem Blora dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1 Data Nilai Rekapitulasi Pembelajaran Kognitif

Keterangan	Aspek Kognitif	
	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	75	90
Nilai Terendah	30	55
Rata-rata	52,9	79,2
Standar Deviasi	13,26	8,86

Berdasarkan tabel 1 Menunjukkan bahwa data yang diperoleh, nilai terendah pada *pretest* sebesar 30, sedangkan nilai terendah pada *posttest* meningkat menjadi 55. Nilai tertinggi pada *pretest* adalah 75, sementara nilai tertinggi pada *posttest* mengalami peningkatan menjadi 90. Dari kedua hasil tersebut terlihat perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan siswa. Hasil dan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

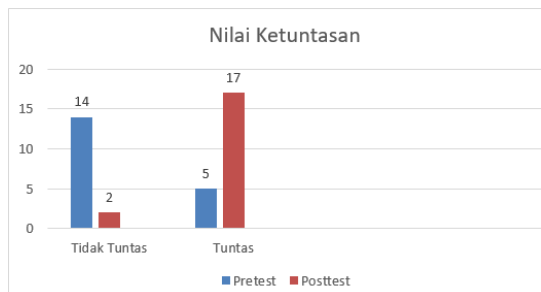


Gambar 1 Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Keberhasilan suatu penilaian diukur tuntas dan tidak tuntasnya siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan dikelas IV dengan siswa yang berjumlah 19 anak dengan KKTP IPAS yakni 70 dan diperoleh siswa sebanyak 17 peserta didik memperoleh nilai ≥ 70 sehingga dinyatakan tuntas, sedangkan 2 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi berjalan secara efektif. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai terendah dan tertinggi peserta didik, serta bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar pada *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Setelah diberikan pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi, siswa yang tidak tuntas dalam penilaian *posttest* berjumlah 2 siswa dan yang

tuntas berjumlah 17 siswa. Dari data tersebut dapat disajikan kedalam bentuk gambar diagram berikut:



Gambar 2 Nilai Ketuntasan Pretest dan Posttest

Berdasarkan Gambar 2 setelah diberi perlakuan pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi, siswa mengalami peningkatan dilihat dari kenaikan pada nilai *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini tidak hanya menilai hasil belajar kognitif, tetapi juga melibatkan penilaian pada ranah afektif dan psikomotorik peserta didik. Peningkatan sikap positif peserta didik selama pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Berikut data hasil rekapitulasi nilai afektif dan psikomotorik dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Data Rekapitulasi Nilai Afektif Dan Psikomotorik

Keterangan	Kriteria	
	Psikomotor	Afektif

Terendah	70,83	100
Tertinggi	87,50	69,4
Rata-rata	82,46	81,4
Standar Deviasi	5,66	8,74

Berdasarkan Tabel 2 hasil rekapitulasi nilai afektif dan psikomotorik dari 19 peserta didik, menunjukkan bahwa aspek nilai afektif rata-ratanya 81,4 dengan nilai tertinggi 100, terendah 69,4 dan standar deviasi 8,74. Sementara itu, aspek nilai psikomotorik rata-ratanya 82,4 dengan nilai tertinggi 87,5 nilai terendah 70,8 dan standar deviasi 5,66. Secara keseluruhan, Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum peserta didik memiliki capaian yang baik pada aspek afektif maupun psikomotorik. Penilaian afektif dan psikomotorik melalui lembar observasi aktivitas belajar peserta didik memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, karena tidak hanya mendukung ketercapaian tujuan belajar peserta didik, tetapi juga membantu guru dalam melakukan pengembangan profesional serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tabel 3 Uji Normalitas Awal Hasil Belajar

Pretest	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	sig.	Statistic	df	Sig.
	0,171	19	0,148	0,910	19	0,074

Berdasarkan tabel 3 hasil output Pengujian normalitas data *pretest* dilak-

ukan dengan menggunakan uji Liliefors (Kolmogorov–Smirnov^a) melalui bantuan SPSS versi 25. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 52,9. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai statistik *pretest* sebesar 0,910 dengan $df = 19$ dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,074. Berdasarkan kriteria pengujian, data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal.

Tabel 4 Uji Normalitas Akhir Hasil Belajar

Tests of Normality						
Posttest	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Walk		
	Statistic	df	sig.	Statistic	df	Sig.
	0,204	19	0,036	0,920	19	0,112

Berdasarkan tabel 4 hasil output Pengujian normalitas data *posttest* dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors (Kolmogorov–Smirnov^a) melalui bantuan SPSS versi 25. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,2. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai statistik *pretest* sebesar 0,920 dengan $df = 19$ dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,112. Berdasarkan kriteria pengujian, data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimp-

ulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal.

Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji Paired Sample T-test

Paired Sample Test							
Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference			
Paired	Pretest-Posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	Sig. (2-tailed)
		-26,316	11,884	2,726	-32,044	-20,588	0,000

Berdasarkan tabel 5 Hasil perhitungan Uji Paired Sample T-test diperoleh bahwa hasil *pretest* yaitu 52,9 dan rata-rata hasil *posttest* yaitu 79,2 dengan $N=19$, t_{hitung} sebesar 9,652 sedangkan t_{tabel} sedangkan dengan $df = N-1=19-1=18$, serta dengan taraf signifikan 0,5 sebesar 0,000. Dikarenakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dituliskan bahwa terdapat perbedaan pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Video Animasi dengan pembelajaran yang tidak menggunakan pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Video Animasi.

Tabel 6 Persentase Ketuntasan Pretest

Kriterian	Hasil belajar	
	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	5	35%
Tidak Tuntas	14	65%
Jumlah	19	100%

Berdasarkan tabel 6 tersebut, diketahui bahwa jumlah peserta didik

yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 5 siswa dengan persentase 35%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 14 siswa dengan persentase 65%. Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS ditetapkan sebesar 70, sehingga peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai > 70. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pelem Blora belum mencapai ketuntasan belajar, sehingga diperlukan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

**Tabel 7 Persentase Ketuntasan
Posttest**

Kriteria	Hasil Belajar	
	jumlah siswa	Persentase
Tuntas	17	92%
Tidak Tuntas	2	8%
Jumlah	19	100%

Berdasarkan tabel 7 tersebut, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 17 siswa dengan persentase 92%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 2 siswa dengan persentase 8%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memp-

eroleh nilai di atas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Pelem Blora.

Berdasarkan hasil analisis diatas, terdapat hasil sebagai berikut:

a. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Napisah (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran PBL memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Peningkatan hasil belajar dilatarbelakangi oleh alur dari video yang menawarkan alur yang berbasis pada masalah dan menginstruksikan siswa untuk melakukan percobaan serta diskusi.

b. Ketuntasan Belajar

Hasil pada penelitian ini didapatkan nilai uji $t < 0,05$ sehingga

syarat keefektifan belajar terpenuhi. Kemudian kriteria berikutnya adalah ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil uji didapatkan hasil ketuntasan belajar awal posttest didapati hasil 5 siswa tuntas dan 14 siswa belum tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 35%. Rendahnya tingkat ketuntasan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Safitri yang menyebut rendahnya pemahaman siswa disebabkan kurangnya media dan metode yang efektif dalam pembelajaran (Safitri et al., 2024).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dengan integrasi animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dilihat pada hasil uji t dengan nilai signifikansi 0,00 dan meningkatkan tingkat ketuntasan sebesar 57%. Selain itu pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan berpusat pada siswa memberikan dampak positif terhadap hasil afektif dan psikomotor. Peningk-

atan ini dapat terjadi karena pengaktifan siswa sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran, pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran, struktur proses pembelajaran yang membantu siswa mengkonstruksikan pengetahuan dan peningkatan motivasi dan keaktifan siswa oleh adanya animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *JURNAL PARIS LANGKIS Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(1), 68–82. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/parislangkis>
- Arifin, M., Yunira, Y., Harahap, S. E., Marbun, E., Manajemen,), & Tinggi, P. (2024). Penerapan Model PBL dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Research*, 5(4), 6109–6121.
- Cooper, R., & Murphy, E. (2021). *Project-Based Learning: Real Questions. Real Answers. How to Unpack PBL and Inquiry*. Times 10 Publications.
- Efendi, R., Asih, & Ningsih, R. (2020). *Pendidikan Karakter Di Sekolah* (Tim Qiara Media). CV. Penerbit Qiara Media. www.google.com
- Fithriyani, I., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 545–551.

- <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.1734>
- Gumilar, B. E. (2023). Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2, 129–145.
- Hita, A., Febby, A., Shifa, A., Raffy, M., & Gumelar, M. (2021). Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar. *Inovasi Kurikulum*, 18, 115–127. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Mundriyani, E., & Huda, C (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 2B SDN Gayamsari 02. *Teaching and Learning Journal of Mandalika* (Vol. 5, Number 1).
- Murti, G.W., Sukanto, & Saputra, H. J. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas V SD N Tlogowungu 03 Pada Tema 6 Panas Dan Perpindahannya Subtema 1. *MAJALAH LONTAR*, 33(1), 30–40.
- Nailul, S., Utaminingsih, S., & Setiawaty, R. (2025). Efektivitas Model Pbl Berbantuan Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Narasi Kelas IV SD. *Journal on Education*, 07(02), 12416–12426.
- Napsiah, S., Sunanto, L., & Rukhmini, P. (2025a). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 3806–3819. <https://doi.org/10.37081/JIPDAS.V5I4.4148>
- Pusmenjar (Pusat Asesmen Pendidikan, K. (2022). *Hasil Asesmen Nasional Jenjang Sekolah Dasar*.
- Safitri, B. Y. N., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengaruh Model Pbl Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV MI Nurul Iman. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 436–445.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Widiastuti, I. A. M. S., Mantra, I. B. N., Utami, I. L. P., Sukanadi, N. L., & Susrawan, I. N. A. (2023). Implementing Problem-based Learning to Develop Students' Critical and Creative Thinking Skills. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(4), 658–667. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i4.63588>