

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR GUGUS IX KECAMATAN BULELENG KABUPATEN BULELENG

Luh Sukma Wardani¹, Ni Nyoman Kurnia Wati², I Ketut Ngurah Ardiawan³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

E-mail : luhsukma01@gmail.com , kurnia_yasa@yahoo.com ,
ngurahardiawan90@gmail.com

ABSTRAK: Proses pembelajaran di Sekolah Dasar Gugus IX Kecamatan Buleleng masih menggunakan model pembelajaran konvensional maka sangat berdampak pada siswa, siswa menjadi kurang efektif, merasa bosan dan cepat jenuh jika dalam proses pembelajaran hanya menggunakan model konvensional. Permasalahan dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar Gugus IX Kecamatan Buleleng. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh *Model Problem Based Learning* berbantuan media video animasi pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menggunakan metode kuantitatif yang diperoleh dari penyebaran *pretest* dan *posttest* dan teknik yang digunakan mengambil sampel adalah *random sampling*. Sedangkan sampel menggunakan kelas IV SDN 2 Poh Bergong (kelas eksperimen) berjumlah 26 siswa dan kelas IV SDN 2 Jinengdalem (kelas kontrol) berjumlah 26 siswa. Teknik analisis deskriptif digunakan menunjukkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen (90,46) dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol (75,12) yakni pada pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih meningkat dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai kelas kontrol. Kesimpulannya terdapat pengaruh penggunaan *Model Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dalam pembelajaran IPAS di SDN Gugus IX Kecamatan Buleleng terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Problem Based Learning*, Video Animasi, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, upaya untuk meningkatkan kualitas SDM telah menjadi fokus utama pemerintah melalui berbagai kebijakan dan program. Salah satu kebijakan yang diimplementasikan adalah kurikulum Merdeka, yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan sesuai dengan karakter serta potensi siswa. Kebijakan pemerintah mengenai kurikulum Merdeka bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada siswa dalam belajar. Namun, implementasi kurikulum ini masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal bagaimana guru dapat memanfaatkan teknologi dan metode pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu permasalahan utama yang diangkat adalah lemahnya proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Proses pembelajaran yang tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk menggali potensi dan kreativitas mereka dapat menghambat perkembangan kemampuan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang konvensional mungkin tidak lagi efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa di era modern. Salah satu permasalahan di SDN Gugus IX Kecamatan Buleleng adalah lemahnya proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Proses pembelajaran yang tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk menggali potensi dan kreativitas mereka dapat menghambat perkembangan kemampuan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang konvensional mungkin tidak lagi efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa di era modern.

Permasalahan lainnya yang sering dialami guru adalah hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS. Hasil pencatatan dokumen yang dilakukan pada tanggal 11 Februari 2024 menunjukkan hasil belajar ranah kognitif IPAS masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan masih terdapat siswa yang tidak tuntas dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada hasil Penilaian Akhir Semester Ganjil IPAS kelas IV SD di Gugus IX Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2024/2025 yang disajikan pada Tabel 1.1 berikut

Tabel 1

Data Pencapaian KKM Berdasarkan Hasil PAS IPAS Siswa Kelas IV SD di Gugus IX Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Sudah Mencapai KKM	Belum Mencapai KKM
1.	SD Negeri 1 Jinengdalem	30	70	10	20
2.	SD Negeri 2 Jinengdalem	26	70	11	15
3.	SD Negeri 3 Jinengdalem	22	70	9	13
4.	SD Negeri 5 Jinengdalem	31	70	14	17
5.	SD Negeri 1 Poh Bergong	27	70	13	14
6.	SD Negeri 2 Poh Bergong	26	70	12	14
7.	SD Negeri 1 Alasangker	21	70	10	11
8.	SD Negeri 2 Alasangker	28	70	12	16

9.	SD Negeri 3 Alasangker	25	70	12	13
Total		236		103	133

(Sumber: Guru Kelas IV SD di Gugus IX Kec. Buleleng, 2024)

Berdasarkan Tabel 1. di atas dengan total 236 siswa kelas IV SD di Gugus IX Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng yang terdiri dari 9 SD dalam hasil belajar IPAS sesuai KKM yang telah ditetapkan menunjukkan adanya siswa yang sudah mencapai KKM dan belum mencapai KKM. Data di atas menunjukkan sebanyak 103 siswa sudah mencapai KKM sedangkan sebanyak 133 siswa belum mencapai KKM. Hal tersebut menandakan bahwa sebagian besar siswa kelas IV SD di Gugus IX Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tidak tuntas atau belum mencapai KKM berdasarkan hasil belajar IPAS tahun pelajaran 2024/2025. Model pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Salah satu model yang banyak diterapkan adalah *Problem Based Learning*, yang berfokus pada penyelesaian masalah nyata dan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. *Problem Based Learning* tidak hanya mengajarkan siswa untuk mengingat informasi, tetapi juga melatih mereka untuk menganalisis, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam kelompok. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Menurut Syamsidah dan Suryani (2018) model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah.

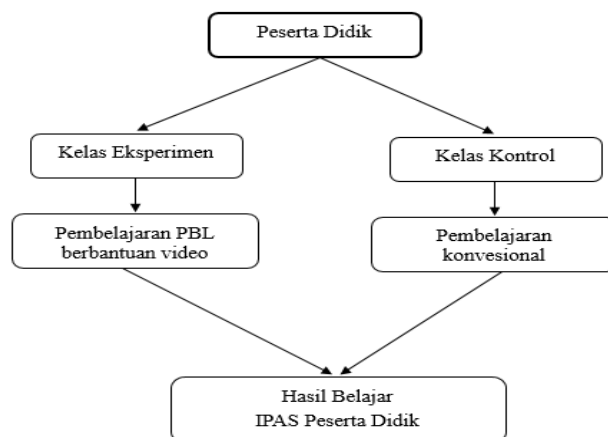
Model *Problem Based Learning* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru perlu merencanakan dan menyiapkan alat peraga yang mampu memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep yang sedang dibahas. Selama proses pembelajaran, guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa dengan menyampaikan masalah-masalah yang dapat memancing siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Selain pendekatan dalam pembelajaran, perlu juga adanya suatu media pembelajaran yang membantu siswa agar kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Berbagai media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media video. Media video merupakan media yang digunakan dalam kegiatan menyimak yang berisi gambar bergerak dan suara (Pagarra, dkk, 2022). Media video memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Model *Problem Based Learning* berbantuan media video merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah dengan dibantu media video. Pada pembelajaran ini, siswa diharapkan belajar dengan aktif dan mampu meraih hasil belajar yang maksimal. Dalam hal ini guru tidak lagi berfungsi sebagai pemberi ilmu, namun lebih sebagai fasilitator dan mediator.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh model problem based learning berbantuan media video terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar Gugus IX Kecamatan Buleleng. Penelitian Fadillah (2020: 1457), menunjukkan bahwa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi dapat menarik minat dan hasil belajar murid, dimana pembelajaran mengacu pada proses pemecahan masalah yang kemudian menjadi fokus pembelajaran yang

dapat diselesaikan oleh siswa melalui kerja kelompok atau individu sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, selaras dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sukiyas dkk (2013) menyatakan, “Hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media animasi lebih baik dan efektif dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media animasi.

Problem based learning merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang sesuai untuk semua jenjang pendidikan dan untuk semua pelajaran. *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai titik tolak paling penting dalam pembelajaran. Dalam *problem based learning* para siswa menggunakan masalah sebagai pemicu atau skenario untuk menentukan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selanjutnya, mereka melakukan studi yang tidak bergantung pada orang lain, melakukannya secara mandiri sebelum masuk ke dalam kelas untuk menyempurnakan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya, baik melalui diskusi kelompok maupun secara klasikal. Dengan kata lain, *Problem based learning* bukan tentang bagaimana menyelesaikan masalah, melainkan menggunakan masalah yang sesuai untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan siswa (Wood, 2017). Sementara itu, Savery dan Duffy; (dalam Huang dan Wang. 2012) menjelaskan bahwa *problem based learning* merupakan desain kurikulum dimana siswa bukan sebagai penerima pengetahuan secara pasif, melainkan sebagai pemecahan yang dapat mengembangkan pengetahuan serta strategi pemecahan masalah tidak terstruktur pada dunia nyata. *Problem based learning* merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk menerapkan pemikiran kritis dalam pembelajaran berbagai aspek permasalahan yang jawabannya tidak (Huang dan Wang. 2012)

Media video memiliki kelebihan jika digunakan dalam pembelajaran. Adapun kelebihan media video menurut Ernasari dan Amboro (dalam Jannah, dkk., 2020) sebagai berikut: (1) menyajikan objek secara konkret atau pesan pembelajaran yang realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar; (2) sifatnya audio-visual, sehingga menarik daya tarik tersendiri dan dapat memotivasi siswa; (3) sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik; (4) menambah daya tahan ingatan; dan (5) dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan metode ceramah dan diskusi persoalan tayangan. Dengan adanya video yang menampilkan pesan pembelajaran secara realistik, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang sudah maupun yang belum dipelajari. Sedangkan media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Media animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya) serta tulisan teks.



Gambar 1. Model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi

Model *Problame Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peneliti mengambil 2 (dua) kelas yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan penerapan model *Problame Based Learning* dimana langkah-langkah pembelajarannya yaitu (1) Mengidentifikasi dan mengklarifikasi istilah yang tidak dikenal yang disajikan dalam skenario, (2) mendefinisikan masalah-masalah yang akan di bahas, (3) *dedi Brainstorming* untuk membahas masalah-masalah tersebut, (4) menjelaskan penjelasan untuk elaborasi dan ,engatur penjelasan serta menstrukturinya, (5) siswa membuat formulasi sasaran pembelajaran dan kelompok mencapai persetujuan dari tujuan, (6) studi mandiri, (7) kelompok tersebut menyebarkan hasil penelitian Sedangkan pada kelas kontrol akan diberi perlakuan model pembelajaran konvensional dimana langkah-langkahnya yaitu (1) mempersiapkan materi, (2) menyampaikan tujuan pelajaran dan menyampaikan materi secara lisan, (3) melakukan tanya jawab dengan peserta didik, (4) menyimpulkan pembelajaran yang telah dijelaskan, dan (5) memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah. Setelah diberi perlakuan, kedua kelas tersebut akan diberikan *post-test*. Hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dibandingkan. Berdasarkan kerangka berpikir diatas diduga terdapat perbedaan pengaruh *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus IX Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng.

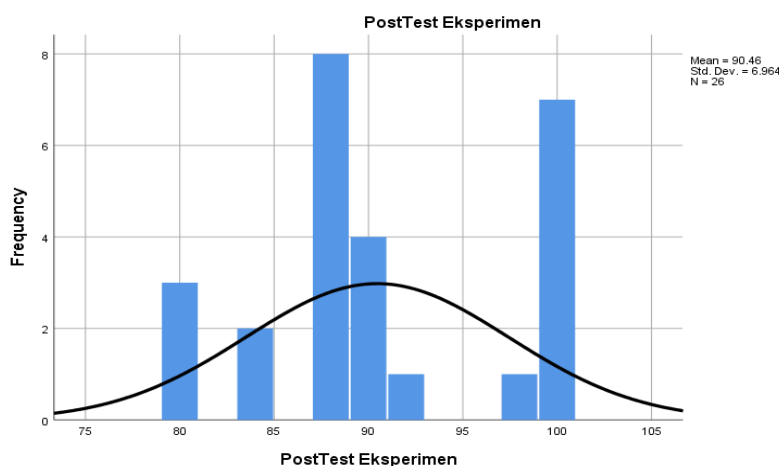
METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan *quasi eksperimental design* yang dilakukan di SDN Gugus IX Kecamatan Buleleng. Menurut Sugiyono (2019: 8), penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sampel menggunakan kelas IV SDN 2 Poh Bergong (kelas eksperimen) berjumlah 26 siswa dan kelas IV SDN 2 Jinengdalem (kelas kontrol) berjumlah 26 siswa. Rancangan *quasi eksperimental design* ini, masing-masing kelompok sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu diberikan tes untuk memastikan kemampuan awal siswa (*pre-test*). Pada akhir penelitian siswa juga diberikan tes (*post-test*), berfungsi melihat hasil belajar kognitif siswa. Apakah hasil belajar kognitif pada kelas

eksperimen meningkat setelah diberikan perlakuan pembelajaran *Problem Based Learning*. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dengan tes, observasi, wawancara, dan kuesioner. Dengan menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda yang digunakan sebagai post-test berjumlah 30 butir soal. Selanjutnya dilakukan analisis uji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran tes dan metode analisis yang digunakan dengan uji-t (*independent sample t-test*) berbantuan *software SPSS 25 for Windows* dan aplikasi Excel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pre test dan post test. Data hasil pre test dan post test kemudian dianalisis menjadi uji *Ngain* skor. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh skor rata-rata *Ngain* skor kelompok eksperimen adalah $\bar{X} = 0,71$. Rata-rata *Ngain* skor mata pelajaran IPAS kelompok eksperimen tersebut kemudian dikonversikan ke dalam *Histogram statistic for windows 25.0*, sehingga diketahui mata pelajaran IPAS kelompok eksperimen pada kategori sangat efektif.



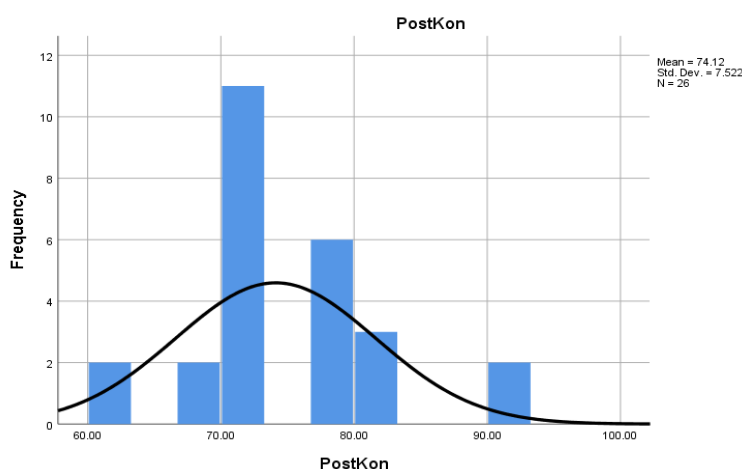
Gambar.2 Histogram Post Test Kelompok Eksperimen

Uji normalitas sebaran data dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji ini dilakukan untuk mengetahui sebaran data mata pelajaran IPAS yang digunakan dalam pengujian hipotesis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas sebaran data dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan tabel diperoleh nilai sig = 0,114 dan *Kolmogorov-smirnov* untuk taraf signifikansi 5% = 0,05. maka sebaran data *Ngain* skor berdistribusi normal.

Tabel. 2 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statisti c	df	Sig.
N- <i>Gain_Score</i>	Kelas Eksperimen	.184	26	.114
	Kelas Kontrol	.176	26	.126

Sedangkan skor rata-rata *Ngain* skor kelompok kontrol adalah $\bar{X} = 0,48$. Rata-rata *Ngain* skor kelompok kontrol kemudian dikonversikan pada *Histogram statistic for windows 25.0*, sehingga diketahui mata pelajaran IPAS kelompok kontrol ada pada kategori cukup.



Gambar 3 Histogram Post Test Kelompok Kontrol

Berdasarkan perhitungan uji *Ngain* skor mata pelajaran IPAS, menunjukkan bahwa rata-rata *Ngain* skor kelompok eksperimen lebih tinggi dari rata-rata gain skor Kelompok kontrol. Berdasarkan tabel diperoleh nilai maksimal = 0,05 *Kolmogorov-smirnov* untuk taraf signifikansi 5% = 0,126 maka sebaran data *Ngain* skor berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan pada mata pelajaran IPAS yang menggunakan data kelas IV kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video animasi dan kelompok yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Dari hasil perhitungan diperoleh *Based on Mean* dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0.410, maka nilai *Based on Mean* sig 0.05 >0.410, sehingga data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki variansi yang homogen.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.690	1	50	.410
	Based on Median	.339	1	50	.563

Berdasarkan hasil *uji-t independent* menggunakan bantuan *SPSS version 25.0 for windows* yang dikonversikan bentuk tabel, terlihat bahwa nilai sig (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai sig. (2-tailed) < α ($\alpha=0,05$). Oleh karena itu sesuai dengan ketentuan Uji-t maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan diterimanya H1 berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS siswa kelas IV yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi terhadap hasil belajar Siswa Kelas IV di SDN Gugus IX Kecamatan Buleleng.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fadillah (2020: 1457), menunjukkan bahwa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi dapat menarik minat dan hasil belajar murid, dimana pembelajaran mengacu pada proses pemecahan masalah yang kemudian menjadi fokus pembelajaran yang dapat diselesaikan oleh siswa melalui kerja kelompok atau individu

sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, selaras dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sukiyas dkk (2013) menyatakan, "Hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media animasi lebih baik dan efektif dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media animasi.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Nugroho (2015:290) Teori belajar Kognitif mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Teori ini lebih menaruh perhatian dari pada peristiwa-peristiwa internal. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon sebagaimana dalam teori behaviorisme, lebih dari itu belajar dengan teori kognitif melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Dalam hal ini penerapan teori kognitif secara optimal akan mampu memberikan dampak pada prestasi belajar terutama pada pembelajaran IPAS. Teori kognitif berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi merupakan jenjang berfikir yang diawali dengan proses mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan. Sehingga dengan adanya penerapan teori kognitif dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS kelas IV, dalam artian IPAS merupakan salah satu ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan dalam berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian berbagai masalah sehari-hari, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan belajar, IPAS seseorang akan diajarkan dalam hal ini untuk bernalar, secara kritis, kreatif, dan aktif. Hal ini berarti bahwa siswa yang dalam belajar IPAS mampu mengoptimalkan setiap materi yang diberikan oleh guru, sehingga akan dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Selama melakukan penelitian ditemukan kendala-kendala yang mempengaruhi hasil penelitian. Hal tersebut diantaranya kurangnya persiapan yang dilakukan oleh siswa ketika mengikuti proses pembelajaran misalnya saja siswa yang tidak membawa buku, pulpen, dan alat tulis lainnya, kendala selanjutnya yakni kurang fokusnya siswa dalam proses pembelajaran karena teman dari kelas lain mengganggu proses belajar.

Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi mengalami sedikit permasalahan yaitu dikarenakan siswa tidak mau belajar 1 kelompok dengan teman yang lainnya dengan berbagai macam alasan yang diberikan. Solusi yang diambil oleh peneliti yaitu penjelasan terkait pelaksanaan model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi dilakukan secara langsung dengan pemberian penjelasan bahwasanya penerapan model PBL ini memang harus dilakukan dengan membentuk berkelompok atau kerjasama antar teman. Berdasarkan hasil analisis statistik independent t test dan penelitian terdahulu yang relevan, serta uraian teori maka peneliti menyimpulkan bahwa terbukti bahwa prestasi belajar pelajaran IPAS siswa yang diajar dengan menerapkan media pembelajaran Problem Based Learning menggunakan media video animasi lebih meningkatkan prestasi belajar siswa dari pada menerapkan model pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar Gugus IX Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng.

SIMPULAN

Terdapat pengaruh yang signifikan dari model problem based learning berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di Sekolah Dasar Gugus IX Kecamatan Buleleng. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran ini mengalami peningkatan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil analisis

menunjukkan bahwa nilai posttest siswa yang diajar dengan media video animasi lebih tinggi, dan siswa lebih aktif serta berkomunikasi secara intensif selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dengan nilai rata-rata 0,71 yang mengindikasikan adanya peningkatan yang baik dalam hasil belajar setelah penerapan model tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adica. (2022). *Problem Based Learning (PBL) Menurut Beberapa Cendekiawan*. Manajemen Pendidikan (Silabus WEB ID).
- Anadiroh, M. (2019). *Studi meta-analisis model pembelajaran problem based learning (pbl)*. Jakarta: Repository UIN Jakarta.
- Andayani, F. M. (2017). analisis permasalahan guru terkait perencanaan dan pelaksanaan perangkat pembelajaran biologi melalui model problem based learning dan media realita di sma. *jurnal pendidikan*, 425-429.
- Ascarya. (2021). *5 Langkah Literature Review, Tips Dan Trik*. Ponorogo Jawa Timur: PT. Ascarya Solution.
- Azwar, S. (2007). Metode Penelitian. *Pustaka Pelajar*.
- BARA, G., & XHOMARA, N. (2020). The Effect of Student-Centered Teaching and Problem-Based Learning on Academic Achievement in Science. *Journal of Turkish Science Education*, 17(2), 182–199. <https://doi.org/10.36681/tused.2020.20>
- Bátor, J., & Szeberényi, J. (2021). Problem solving in the time of coronavirus pandemic. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 49(6), 882–887. <https://doi.org/10.1002/bmb.21571>
- Bauer, A. C., Coffield, V. M., Crater, D., Lyda, T., Segarra, V. A., Suh, K., Vigueira, C. C., & Vigueira, P. A. (2020). Fostering equitable outcomes in introductory biology courses through use of a dual domain pedagogy. *CBE Life Sciences Education*, 19(1). <https://doi.org/10.1187/cbe.19-07-0134>
- Cahyono, E. A. (2019). Literatur Review ; Panduan Penulisan Dan Penyusunan. *Jurnal Keperawatan*, Vol.12 No.2.
- Della, L. (2021). The Effectiveness of PBL-Based LKPD for Empowering the Senior High School Student's Critical and Creative Thinking Skills. *International Journal of Social Science and Human Research*, 04(07), 1776–1784. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v4-i7-29>
- Erma, W. (2021). Studi Literatur : Etnosains Dalam Pembelajaran Sains.
- Ernawati, Y., Marianti, A., Saptono, S., & Semarang, U. N. (2021). Journal of Innovative Science Education The Improvement of Student ' s Critical Thinking Skills on Motion System Material through Using Digital Book based on Problem Based Learning. *Journal of Innovative Science Education*, 11(37), 141–145.
- Fried, E., Martin, A., Esler, A., Tran, A., & Corwin, L. (2020). Design-based learning for a sustainable future: student outcomes resulting from a biomimicry curriculum in an

- evolution course. *Evolution: Education and Outreach*, 13(1), 1–22. <https://doi.org/10.1186/s12052-020-00136-6>
- Guruh, P., Anjarwati, P., Prayitno, B. A., & Article, H. (2018). *Biosaintifika*. 10(36), 313–319.
- Halim, I. (2019). Meningkatkan Karakter Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Pembelajaran Biologi. 351–357.
- Hikmawati, V. Y., & Suryaningsih, Y. (2020). Implementing blended-problem based learning through Google classroom in biology learning. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(2), 217–224. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i2.12112>
- Ibrahim, Almukarramah, Gunawan, Marwan, & Don, Y. (2020). Implementation of problem-based learning to improve students' critical thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012058>
- Istarani. (2012. 58). *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Karmana, I. W., Ibrahim, M., & Susantini, E. (2019). Development of Karmana-Problem Based Learning Model to Train Problem Solving Skills and Concept Mastery of Biology Teacher Candidates. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012002>
- Khitous, F. F. (2002). A Systematic Literature Network Analysis of Existing Themes and Emerging Research Trends in Circular Economy. *sustainability*, 2-3 of 24.
- Khoiriyah, A. J., & Husamah, H. (2018). Problem-based learning: Creative thinking skills, problem-solving skills, and learning outcome of seventh grade students. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 4(2), 151–160. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v4i2.5804>
- McNeal, K. S., Zhong, M., Soltis, N. A., Doukopoulos, L., Johnson, E. T., Courtney, S., Alwan, A., & Porch, M. (2020). Biosensors show promise as a measure of student engagement in a large introductory biology course. *CBE Life Sciences Education*, 19(4), 1–10.