

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING
MENGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI DAN MEDIA GAMBAR BERSERI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
SUBTEMA LINGKUNGAN DAN MANFAATNYA**

*Firza Fauziah¹, Dadang Kurnia², Resyi A. Gani³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Pakuan

¹irzafauziah87@gmail.com, ²dadangkurnia@unpak.ac.id, ³resyi@unpak.ac.id

ABSTRACT

Student involvement takes part and being active in the learning process in the application of the learning model is not appropriate and the vagueness of teaching materials delivered in textbooks is an intermediary medium. The purpose of this study is to improve learning outcomes on the effect of the application of the Problem-Based Learning (PBL) learning model on animated video media and serial images. The methodology in the study used a quasi-experimental method approach, population design of grade V-A and V-B students at Tunas Mekar's State Elementary School. Based on the N-Gain value of experimental class group 2 (PBL using serial image media) which is 65 higher than the average N-Gain score of experimental class group 1 (PBL using animated video media) which is 62. After the t-test, the average N-Gain value of the two groups, namely experimental class group 1 and experimental class group 2, was calculated $(2.74147) > t\text{-table } (2.01537)$, and hypothesis testing was carried out and the hypothesis test obtained that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. The results showed that the PBL learning model using serial image media could improve the learning outcomes of grade V students of SDN Tunas Mekar. Thus, it is concluded that the PBL model using serial image media has a higher influence than the PBL model using animated video media on improving the learning outcomes of students in grade V at SD Negeri Tunas Mekar, Bogor Regency in the odd semester of the 2023/2024 academic year.

Keywords: *Problem-Based Learning, Learning Outcomes, Animated Videos, Serial Images, Environment and Benefits*

ABSTRAK

Keterlibatan siswa turut andil dan aktif dalam proses pembelajaran dalam penerapan model pembelajar belum tepat serta ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan dalam buku teks sebagai media perantara. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar pada pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* terhadap media video animasi dan gambar berseri. Metodologi dalam penelitian menggunakan metode eksperimen pendekatan kuasi, desain populasi siswa kelas V-A dan V-B di Sekolah Dasar Negeri Tunas Mekar. Berdasarkan nilai N-Gain kelompok kelas eksperimen 2 (*PBL* menggunakan media gambar berseri) yaitu 65 lebih tinggi daripada nilai rata-rata skor *N-Gain* kelompok kelas eksperimen 1 (*PBL* menggunakan media video animasi) yaitu 62. Setelah dilakukan uji t nilai rata-rata *N-Gain* kedua kelompok tersebut yaitu kelompok kelas eksperimen 1 dan kelompok kelas eksperimen 2 didapatkan $t_{hitung} (2,74147) > t_{tabel} (2,01537)$, dan dilakukan pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa hipotesis nol

(H₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *PBL* dengan menggunakan media gambar berseri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Tunas Mekar. Sehingga disimpulkan model *PBL* dengan menggunakan media gambar berseri lebih tinggi pengaruhnya dibandingkandengan model *PBL* dengan menggunakan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas V di SD Negeri Tunas Mekar, Kabupaten Bogor semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, Video Animasi, Gambar Berseri, Lingkungan dan Manfaatnya

A. Pendahuluan

Kurikulum 2013 menekankan pada tiga aspek yang diperlukan siswa diantaranya aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Siswa diharuskan untuk dapat aktif dan kreatif serta inovatif pada proses pembelajaran di sekolah. Permasalahan yang terjadi di sekolah tidak luput dari kurangnya keterlibatan siswa untuk turut andil dan aktif dalam proses pembelajaran. Faktor terjadiinya hal demikian dapat disebabkan oleh penerapan model belajar yang belum tepat. Dalam hal ini diharapkan guru sebagai pemegang kendali di kelas dapat memilih model belajar tepat dengan memperhatikan beberapa faktor di antaranya seperti kondisi peserta didik, materi belajar yang akan dibahas dan mampu menghidupkan suasana kelas pada proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi aktif, inovatif dan interaktif. Salah satunya model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran

ialah dengan penggunaan *Problem Based Learning (PBL)*.

Problem Based Learning (PBL) merupakan konsep pembelajaran terpusat dengan sistem belajar yang memunculkan masalah-masalah relevan pada saat pembelajaran berlangsung. Dikatakan terpusat sebab di dalamnya terdapat tema, skenario dan unit pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan keinginan. Tujuan penggunaan konsep pembelajaran ini yaitu untuk merangsang dan menguji kemampuan peserta didik dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan yang ada serta merevisinya ketika melakukan pemaparan dihadapan audience sehingga peserta didik memiliki kemampuan sesuai bidang dan kompetensinya.

Problem Based Learning ialah model pengajaran dengan menghadirkan permasalahan real sebagai alat untuk peserta didik memiliki daya berpikir kritis dan

memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi penelitian di SDN Tunas Mekar pada tanggal 11 Mei 2023, ternyata kurikulum 2013 telah diterapkan di sekolah tersebut pada pembelajaran kelas V dan telah berjalan sekitar empat tahun yaitu sejak tahun 2018. Peserta didik kelas V di sekolah ini berjumlah 46 anak yang dibagi ke dalam dua rombel yakni rombel A terdiri dari 23 peserta didik/siswa dan rombel B terdiri dari 23 peserta didik/siswa. Mengenai data hasil belajar SDN Tunas Mekar yaitu dari nilai mata pelajaran pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa dari kedua kelas yakni kelas V-A dari jumlah 23 peserta didik yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran bahasa indonesia yaitu dengan total 13 anak atau 57% sedangkan perseta didik mencapai KKM dengan total 10 anak atau 43%, Mata pelajaran IPA yang belum mencapai KKM dengan total 14 anak atau 61% sedangkan yang sudah mencapai KKM dengan total 9 anak atau 39%, dan untuk Mata pelajaran SBdP yang masih belum mencapai KKM yaitu dengan total 12

peserta didik atau 52% sedangkan yang sudah mencapai KKM dengan total 11 peserta didik 48%. Selanjutnya pada kelas V B yang belum mencapai KKM pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan total 14 peserta didik atau 61% sedangkan yang sudah mencapai kkm yaitu dengan total 9 peserta didik atau hanya 39%, lalu pada Mata pelajaran IPA yang belum mencapai KKM dengan total 12 peserta didik atau 52% sedangkan yang sudah mencapai KKM yaitu dengan total 11 peserta didik atau hanya 48% pada Mata pelajaran SBdP yang masih belum mencapai KKM dengan total 15 peserta didik atau 65% seadangkan yang sudah di atas KKM dengan total 8 peserta didik atau hanya 35%.

Model *Problem Based Learning* telah dibuktikan oleh Dhani Aswira (2018) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dengan judul Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Kelas IV SD Inpres Maccini Sombala 1 Tahun Ajaran 2017/2018. Hasil penelitian menunjukkan model *Problem Based Learning* dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Problem based learning ialah model pembelajaran yang menghadirkan masalah di kehidupan sebagai pembelajaran agar peserta didik mampu untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan memecahkan serta menemukan upaya pemecahan permasalahan. Hal tersebut sejalan dengan Kelana (2021:15) PBL ialah model pembelajaran yang menyajikan masalah sebagai bahan belajar sehingga siswa mampu untuk mengidentifikasi, merumuskan, memecahkan permasalahan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar, biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf ataupun kalimat. Pernyataan tersebut sebagaimana yang dikemukakan oleh Khusnul (2016 :14) dan Nurdyansyah (2018:7) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh

seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf ataupun kalimat. Hasil belajar yang diperoleh siswa tidaklah sama, karena hal tersebut tergantung dari masing-masing individu dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Pembelajaran dengan media video animasi akan membuat siswa melihat dan mendengar secara langsung gambar animasi yang ditayangkan melalui video mengandung pesan dan informasi. Media video animasi berisi gambar kartun sehingga pesan dan informasi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, memahami suatu konsep secara utuh, bukan hanya sebagai pengetahuan tetapi juga dapat diterapkan didalam kegiatan proses pembelajaran maupun didalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut, disampaikan pula oleh para ahli diantaranya Agustien, dkk (2018:20); Susilo dan Widiya (2021:30); Prakoso (2020:17); Huljannah dan Idrus (2020:3); Hapsari dan Zulherman (2021:85) menyatakan bahwa media video animasi merupakan alat yang digunakan untuk membantu dalam menyampaikan suatu materi berupa gambar yang

bergerak disertai dengan adanya audio agar siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, media memiliki peran yang cukup penting. Karena dalam kegiatan pembelajaran ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan dapat dibantu dengan media sebagai perantara. Salah satunya media gambar sebagai media visual yang dapat diamati oleh setiap siswa sebagai wujud perpindahan dari keadaan yang sebenarnya, baik mengenai pemandangan, benda, barang-barang atau suasana kehidupan. Gambar seri berasal dari gambar dan seri, gambar berarti tiruan barang berupa binatang, tumbuhan, kehidupan dan sebagainya. Sedangkan seri berarti rangkaian cerita yang berturut-turut. Sejalan dengan hal tersebut, disampaikan pula oleh para ahli diantaranya Sinaga (2020:224), Roncancio, dkk (2016:56), Rizqi (2018:148), Arsyad (2017:73) dan Aprinawati (2017:75) mengemukakan bahwa media gambar berseri merupakan media pembelajaran berbentuk gambar yang mengandung cerita dengan beberapa urutan antara gambar satu dengan gambar lainnya saling membentuk satu kesatuan.

Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh :

1. Penelitian ini dilakukan oleh Henny Ernawati 2017 Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Program Studi Pendidikan Biologi yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Jaringan Tumbuhan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada konsep jaringan Tumbuhan. Hal tersebut dapat didasarkan pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Hasilnya adalah nilai $t_{hitung} = 3,14$ sedangkan $t_{tabel} = 1,99$. Terlihat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional (diskusi atau tanya jawab)
2. Penelitian ini dilakukan oleh Sri Wahyuni 2018 Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi prisma di Kelas VIII yaitu cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata post test diperoleh 74,178 dengan variansi 98,82 dan standar deviasi 9,839. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori pada materi prisma di Kelas VIII yaitu kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata post test diperoleh 66,64 dengan variansi 81,65 dan standar deviasi 9,04. Ada pengaruh signifikan Model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa materi prisma di kelas VIII. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t pada data post test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,986 > 2,0054$. Dari penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar dengan penggunaan model *Problem Based Learning*. Dengan demikian, dapat dilakukannya penelitian dengan

eksperimen dalam menguji pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* Menggunakan Media Video Animasi dan Gambar Berseri Subtema Lingkungan dan Manfaatnya Terhadap Hasil Belajar Siswa.

B. Metodologi Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media video animasi dan gambar berseri subtema lingkungan dan manfaatnya terhadap hasil belajar siswa di kelas V-A dan V-B Sekolah Dasar Negeri Tunas Mekar Kecamatan Parung Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini akan di laksanakan di SDN Tunas Mekar kecamatan Parung kabupaten Bogor, pada kelas V-A kelas eksperimen 1 dan kelas V-B kelas eksperimen 2 Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023

Jenis metode penelitian ini adalah eksperimen Kuasi yang di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (treatment) tertentu yang

sedang di teliti. Variabel penelitian ini terdapat variable bebas yaitu, *Problem Based Learning* sebagai variabel (x) dan variabel hasil belajar subtema manusia dan lingkungan sebagai variabel (Y).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V-A dan V-B di Sekolah Dasar Negeri Tunas Mekar kecamatan Parung kabupaten Bogor tahun pelajaran 2022/2023.

Seluruh populasi kelas V-A berjumlah 23 peserta didik yang akan di berikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem based Learning* dengan media video animasi dan kelas V-B sebanyak 23 peserta didik akan di berikan perlakuan dengan menggunakan *Problem based Learning* dengan media gambar berseri.

Teknik pengumpulan data mengenai hasil belajar berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 40 soal, adapun hasil belajar diukur

dengan skor melalui tes pada siswa yang sudah melaksanakan pembelajaran subtema lingkungan dan manfaatnya.

Teknik analisis data yang dilakukan seperti:

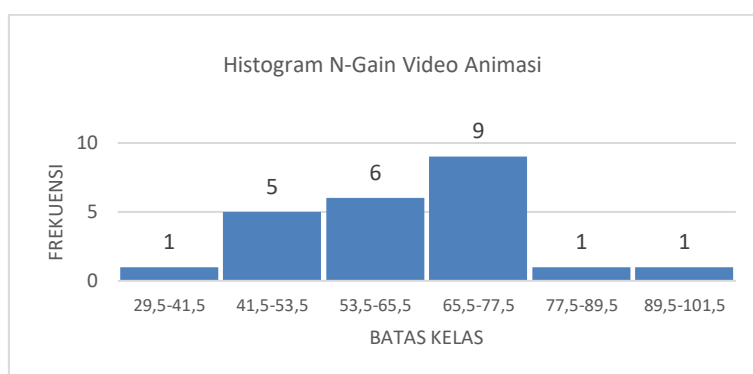
- 1) Pemberian skor pada *pretest* dan *posttest*
- 2) Menghitung skor *N-Gain* yang dinormalisasi
- 3) Menghitung skor rata-rata (*mean*) dan standar deviasi (SD)
- 4) Pengujian Persyaratan Analisis
 - a. Uji Normalitas dengan Uji *Liliefors*
 - b. Uji Homogenitas (Uji *Fisher*)
- 5) Uji Hipotesis Penelitian

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Data Hasil Belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya pada kelas eksperimen 1 menggunakan model *problem based learning* dengan media video animasi.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas Eksperimen 1 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media Video Animasi

Interval	Batas Kelas	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	fi.xi	Frekuensi Relatif (%)
30-41	29,5-41,5	1	35.5	35.5	4
42-53	41,5-53,5	5	47.5	237.5	22
54-65	53,5-65,5	6	59.5	357	26
66-77	65,5-77,5	9	71.5	643.5	39
78-89	77,5-89,5	1	83.5	83.5	4
90-101	89,5-101,5	1	95.5	95.5	4
Jumlah		23	393	1452.5	100



Gambar 1 Histogram Hasil Belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya Menggunakan Model *Problem Based Learning* Media Video Animasi

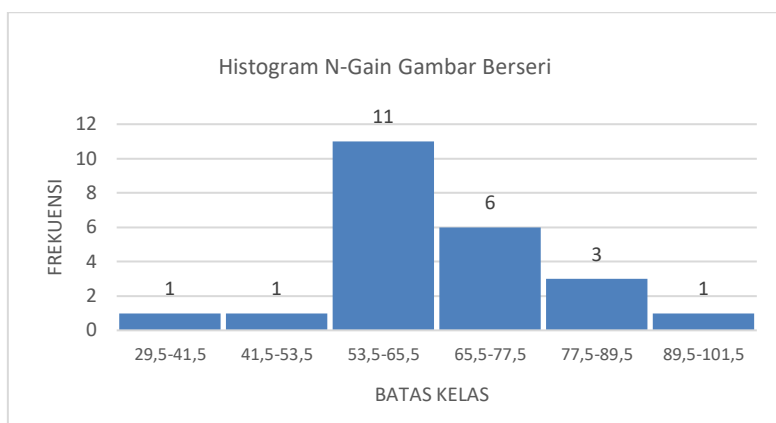
Berdasarkan Histogram Hasil Belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya melalui model *Problem Based Learning* dengan media video animasi pada gambar 4.1 terdapat frekuensi tertinggi sebanyak 9 batas kelas 65,5 sampai 77,5. Sedangkan untuk frekuensi terendah sebanyak 1 batas kelas 29,5 sampai 41,5 dan batas kelas

77,5 sampai 89,5 serta 89,5-101,5. Selanjutnya dilakukan perhitungan statistik deskriptif, diperoleh skor rata-rata *N-Gain* 62, modus 60 dan median 67.

2. Data Hasil Belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya kelas eksperimen 2 menggunakan model *problem based learning* dengan media gambar berseri

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas Eksperimen 2 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media Gambar Berseri

Interval	Batas Kelas	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	fi.xi	Frekuensi Relatif (%)
30-41	29,5-41,5	1	35.5	35.5	4
42-53	41,5-53,5	1	47.5	47.5	4
54-65	53,5-65,5	11	59.5	654.5	48
66-77	65,5-77,5	6	71.5	429	26
78-89	77,5-89,5	3	83.5	250.5	13
90-101	89,5-101,5	1	95.5	95.5	4
Jumlah		23	393	1512,5	100

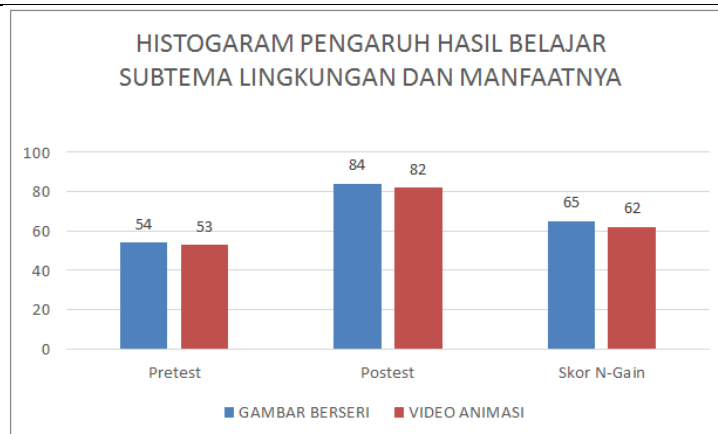


Gambar 2 Histogram Hasil Belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya Menggunakan Model *Problem Based Learning* Media Gambar Berseri

3. Pengaruh Hasil Belajar Model Manfaatnya Menggunakan Media *Problem Based Learning* Pada Video Animasi dan Media Gambar Subtema Lingkungan dan Berseri

Tabel 3 Rekapitulasi Skor Rata-Rata Kelompok Kelas Model *Problem Based Learning* Media Video Animasi dan Media Gambar Berseri

Rekapitulasi Nilai		Kelompok Kelas	
		<i>Problem Based Learning</i> Media Video Animasi	<i>Problem Based Learning</i> Media Gambar Berseri
Nilai Terendah	Pretest	27	30
	Posttest	70	73
	<i>N-Gain</i>	40	30
Nilai Tertinggi	Pretest	73	77
	Posttest	97	100
	<i>N-Gain</i>	91	100
Nilai Rata-Rata	Pretest	53	54
	Posttest	82	84
	<i>N-Gain</i>	62	65



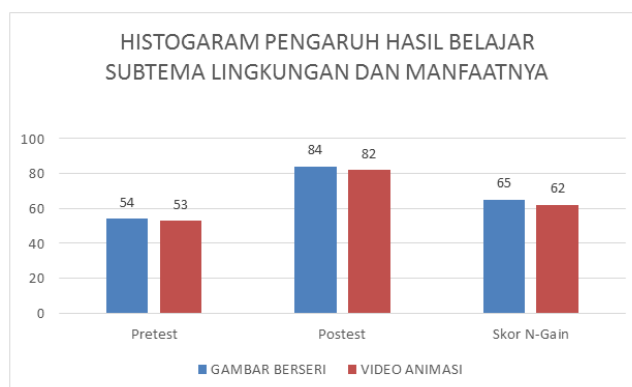
Gambar 3 Histogram Perbedaan Hasil Belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya Menggunakan Model *Problem Based Learning* Media Video Animasi dengan Model *Problem Based Learning* Media Gambar Berseri

Sesuai uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar subtema lingkungan dan manfaatnya model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media gambar berseri lebih baik dari pada hasil

belajar subtema lingkungan dan manfaatnya model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media video animasi. Hal ini dibuktikan dari data tabel dan histogram di atas yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas gambar berseri memperoleh hasil sebesar 54, sedangkan nilai rata-rata *pretest* pada kelas video animasi yaitu memperoleh hasil sebesar 53. Kemudian nilai rata-rata *posttest* pada kelas gambar berseri memperoleh hasil sebesar 84

dan nilai rata-rata *posttest* pada kelas video animasi memperoleh hasil sebesar 82. Adapun skor N-Gain yang diperoleh pada kelas yaitu gambar berseri sebesar 65, dan skor N-Gain yang diperoleh pada kelas video animasi sebesar 62. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar subtema lingkungan dan manfaatnya antara kelompok kelas yang menggunakan video animasi dengan kelompok kelas yang menggunakan gambar berseri.

Pengujian Prasyarat Analisis Data



Gambar 4 Histogram Perbedaan Hasil Belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya Menggunakan Model *Problem Based Learning* Media Video Animasi dengan Model *Problem Based Learning* Media Gambar Berseri

Sesuai uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar subtema lingkungan dan manfaatnya model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media gambar berseri lebih baik dari pada hasil belajar subtema lingkungan dan manfaatnya model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media

video animasi. Hal ini dibuktikan dari data tabel dan histogram di atas yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas gambar berseri memperoleh hasil sebesar 54, sedangkan nilai rata-rata *pretest* pada kelas video animasi yaitu memperoleh hasil sebesar 53. Kemudian nilai rata-rata *posttest* pada kelas gambar

berseri memperoleh hasil sebesar 84 dan nilai rata-rata *posttest* pada kelas video animasi memperoleh hasil sebesar 82. Adapun skor N-Gain yang diperoleh pada kelas yaitu gambar berseri sebesar 65, dan skor N-Gain yang diperoleh pada kelas video animasi sebesar 62. Hal ini

menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar subtema lingkungan dan manfaatnya antara kelompok kelas yang menggunakan video animasi dengan kelompok kelas yang menggunakan gambar berseri.

Pengujian Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Galat Data

No.	Distribusi Kelompok Perlakuan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1	Hasil belajar subtema lingkungan dan manfaatnya model <i>Problem Based Learning</i> dengan media video animasi	0,072	0,173	Distribusi normal
2	Hasil belajar subtema lingkungan dan manfaatnya model <i>Problem Based Learning</i> dengan media gambar berseri	0,094	0,173	Distribusi normal

*)Perhitungan terdapat pada lampiran

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan *Liliefors* pada kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video animasi, diperoleh L_{hitung} sebesar (0,072). Harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} (0,173) dan taraf kesalahan 5%, maka distribusi pada data kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video animasi tersebut normal. Kemudian pada kelas

eksperimen dengan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media gambar berseri, diperoleh L_{hitung} sebesar (0,094). Harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} (0,173) dan taraf kesalahan 5%, maka distribusi pada data kelas eksperimen penerapan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media gambar berseri tersebut normal.

2. Uji Homogenitas Varians

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Varians Instrumen Hasil Belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya

No	Varian yang diuji	Jumlah Sampel	Dk	F_{hitung}	F_{tabel}	$\alpha(0,05)$
1	Media Gambar Berseri	23	46	1,00	2,03	Homogen
2	Media Video Animasi	23				
	Jumlah	46				

Syarat Uji Taraf Signifikan $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

*) Perhitungan terdapat pada lampiran

Data hasil perhitungan uji homogenitas terhadap *N-Gain* hasil belajar subtema bersyukur atas keberagaman diperoleh $F_{hitung} = 1,00$ dan $F_{tabel} = 2,03$ pada taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$.

Dengan demikian dapat disimpulkan $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen.

3. Pengujian Hipotesis Penelitian

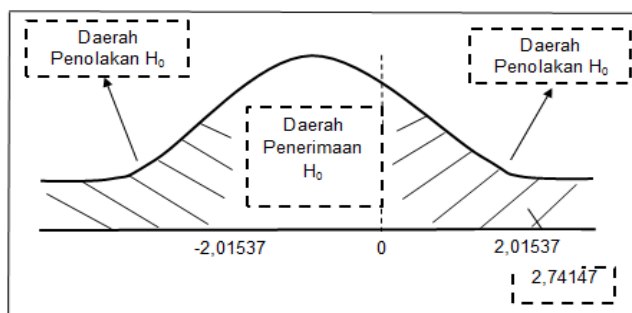
Tabel 6 Hasil Uji t Rata-rata *N-Gain* Kelompok kelas *Problem Based Learning* media video animasi dan Kelompok Kelas *Problem Based Learning* media gambar berseri

KelompokKelas	N	Dk	N-Gain	T hitung	T table
PBL media video animasi	23	44	62	2,74147	2,01537
PBL media gambar berseri	23		65		
Kesimpulan	Thitung > ttabel (H_0 ditolak dan H_a diterima)				

*) Perhitungan terdapat pada lampiran

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh hasil thitung sebesar 2,74147 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 44 = (23+23-2) maka diperoleh ttabel pada taraf signifikansi $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$ sebesar 2,01537. Adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah

maka kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $-2,01537 > thitung > 2,01537$. Berikut ini kurva untuk penolakan dan penerimaan H_0 pada kelompok kelas eksperimen melalui penerapan model *Problem Based Learning* media video animasi dan Kelompok Kelas *Problem Based Learning* media gambar berseri.



Gambar 5 Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0 Pada Kelas Eksperimen *Problem Based Learning* Media Video Animasi dan Gambar Berseri

Setelah dilakukan perhitungan, thitung 2,74147 tidak terletak di antara -2,01537 dan 2,01537 maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Oleh karena itu didapat $thitung > ttabel$ (2,

74147) > (2, 01537) maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar subtema Lingkungan dan Manfaatnya.

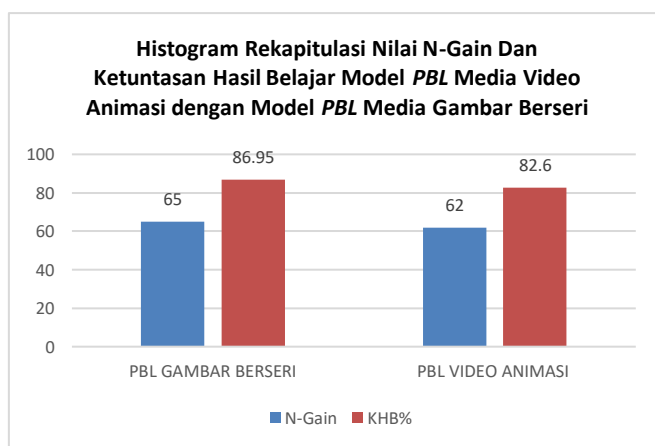
Tabel 7 Rekapitulasi dan ketuntasan hasil belajar model *Problem Based Learning* di kelas eksperimen menggunakan media video animasi dan penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media gambar berseri

Model Pembelajaran	N-Gain	Ketuntasan Hasil Belajar	Keterangan
PBL Media Video Animasi	62	82,6%	Model pembelajaran yang lebih efektif adalah Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Menggunakan Media Gambar Berseri
PBL Media Gambar Berseri	65	86,95%	

*) Perhitungan terdapat pada lampiran

Berdasarkan tabel 7 didapatkan nilai rata-rata N-Gain model *Problem Based Learning* dengan media mideo animasi sebesar 62 dengan ketuntasan hasil belajar 82,6%. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain model *Problem Based Learning*

dengan media gambar berseri sebesar 65 dengan ketuntasan hasil belajar 86,95%. Grafik histogram rekapitulasi nilai N-Gain dan ketuntasan hasil belajar subtema Lingkungan dan Manfaatnya dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 6 Grafik Histogram Rekapitulasi Nilai N-Gain Dan Ketuntasan Hasil Belajar Lingkungan dan Manfaatnya

Berdasarkan nilai N-Gain dan ketuntasan hasil belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya pada gambar 4.5 menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dengan menggunakan Media Gambar Berseri memiliki tingkat efektivitas tertinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning Learning* dengan

menggunakan Media Gambar Berseri merupakan model pembelajaran yang lebih berpengaruh dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning Learning* dengan menggunakan Media Video Animasi.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini diawali dengan melakukan pra penelitian terlebih dahulu ke Sekolah Dasar Negeri Tunas

Mekar pada hari Kamis, 11 Mei 2023. Selanjutnya melakukan uji instrumen soal pada hari Senin, 7 Agustus 2023 yang dilaksanakan secara *offline* terdiri dari 40 butir soal yang diuji cobakan. Setelah melaksanakan uji instrumen peneliti melaksanakan perhitungan validitas yang diperoleh 25 butir soal yang valid. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada Subtema Lingkungan dan Manfaatnya.

Peneliti melakukan penelitian secara *Offline* di SD Negeri Tunas Mekar pada kelas V-A dan V-B peneliti melakukan penelitian Eksperimen model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan 2 media yang berbeda yaitu media video animasi dan media gambar berseri pada subtema lingkungan dan manfaatnya pembelajaran 2. Penelitian pada kelas eksperimen 1 dikelas V-A menggunakan model *Problem Based Learning* dengan Media Video Animasi dilakukan pada hari Rabu, 30 Agustus 2023. Kemudian penelitian pada kelas eksperimen 2 di kelas V-B menerapkan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan Media Gambar Berseri yang

dilaksanakan pada hari Kamis, 31 Agustus 2023.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui skor rata-rata *N-Gain* hasil belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya antara kedua kelas penelitian. Sehingga diperoleh perbedaan rata-rata *N-Gain* hasil belajar antara kelompok kelas eksperimen 1 melalui model *Problem Based Learning* dengan media video animasi dan kelompok kelas eksperimen 2 model *Problem Based Learning* dengan media gambar berseri. Berdasarkan nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas eksperimen 2 melalui model *Problem Based Learning* dengan media gambar berseri yaitu 65 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *N-Gain* model *Problem Based Learning* dengan media video animasi yaitu 62. Setelah dilakukan pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa H_0 ditolak sehingga hipotesis alternatif H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh hasil belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya karena penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada kelas eksperimen 2 dengan media gambar berseri lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar Subtema Lingkungan dan

Manfaatnya pada kelas eksperimen 1 melalui model *Problem Based Learning* dengan media video animasi.

Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh hasil belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya melalui penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media video animasi dan media gambar berseri, maka pembahasan selanjutnya akan terpusat pada penelitian kelas eksperimen *Problem Based Learning* menggunakan media gambar berseri. Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas *Problem Based Learning* menggunakan media gambar berseri sebesar 65 lebih besar dari pada nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas menggunakan media video animasi sebesar 62. Setelah dilakukan uji t nilai rata-rata *N-Gain* kedua kelompok tersebut diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,74147 > 2,01537$. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* media gambar berseri.

Penggunaan media dan model yang sesuai dengan materi pembelajaran akan meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya menggunakan masalah yang relevan sehingga siswa harus mampu mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, dan memecahkan masalah yang dihadapinya dan berpikir mandiri.

Terlepas dari kelebihan maupun kekurangan dari model *Problem Based Learning*, penerapan model *Problem Based Learning* di SDN Tunas Mekar Kabupaten Bogor tetap berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* para peneliti memperoleh kesimpulan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hasil tersebut telah dikemukakan pada BAB II (hasil penelian yang relevan).

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Henny Ernawati 2017 Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based*

Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Jaringan Tumbuhan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada konsep jaringan Tumbuhan. Hal tersebut dapat didasarkan pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Hasilnya adalah nilai $t_{hitung} = 3,14$ sedangkan $t_{tabel} = 1,99$. Terlihat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak.

Perbandingan dengan hasil peneliti dan peneliti penelitian relavan pertama bahwa terdapat perbedaan pada perolehan hasil nilai t_{hitung} dan t_{tabel} dimana peneliti memperoleh hasil $t_{hitung} = 2,74$ sedangkan $t_{tabel} = 2,01$ sedangkan peneliti penelitian relavan pertama memperoleh hasil $t_{hitung} = 3,14$ sedangkan $t_{tabel} = 1,99$. Dari t_{hitung} pada penelitian ini didapatkan hasil t_{hitung} peneliti lebih rendah dibandingkan dengan penelitian relavan yang pertama.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan yang dilakukan oleh Sri Wahyuni 2018 Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah

matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi prisma di Kelas VIII yaitu cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata post test diperoleh 74,178 dengan variansi 98,82 dan standar deviasi 9,839. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori pada materi prisma di Kelas VIII yaitu kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata post test diperoleh 66,64 dengan variansi 81,65 dan standar deviasi 9,04. Ada pengaruh signifikan Model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa materi prisma di kelas VIII. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t pada data posttest diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,986 > 2,0054$.

Perbandingan dengan hasil peneliti dan peneliti penelitian relavan kedua bahwa terdapat perbedaan pada perolehan hasil nilai rata-rata posttest, variansi, standar deviasi, t_{hitung} dan t_{tabel} . Dimana peneliti memperoleh hasil pada kelas model *Problem Based Learning* menggunakan media video animasi rata-rata posttest diperoleh 82 dengan

variansi 190,03 dan standar deviasi 13,70. Sedangkan pada kelas model *Problem Based Learning* menggunakan media gambar berseri memperoleh hasil rata-rata posttest 84 dengan variansi 191,00 dan standar deviasi 13,90. Dapat dilihat bahwa dimana peneliti memperoleh hasil $t_{hitung} = 2,74$ sedangkan $t_{tabel} = 2,01$ sedangkan peneliti penelitian relavan kedua memperoleh hasil $t_{hitung} = 2,98$ sedangkan $t_{tabel} = 2,00$. Dari t_{hitung} pada penelitian ini didapatkan hasil t_{hitung} peneliti lebih rendah dibandingkan dengan penelitian relavan yang kedua.

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada masalah dengan mengajak peserta didik belajar secara berkelompok pada proses pembelajaran untuk memecahkan masalah dalam dunia nyata maupun maya hal tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar yang lebih baik.. Pernyataan mengenai hal tersebut sejalan dengan Mustiqon (2015:141), Mustadji dalam Nurdyansyah (2016:82), Mayasari (2020:51) dan Lubis (2020:73) model pembelajaran *problem based learning* merupakan cara yang dilakukan guru dalam suatu pembelajaran dengan berpusat pada

masalah, mengajak siswa menelusuri masalah pada dunia nyata maupun maya berdasarkan materi yang sedang dibahas, dan mencari solusinya dari informasi yang relevan secara berkelompok dengan berdiskusi melalui berpikir tingkat tinggi.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa adanya pengaruh baik terhadap hasil belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya bukan karena faktor kebetulan semata, melainkan faktor setelah diberikan perlakuan dengan model *Problem Based Learning* beserta didukung oleh beberapa faktor lainnya seperti media pembelajaran yang diterapkan di dua kelas yang berbeda dengan menggunakan media video animasi di kelas V-A dan menggunakan media gambar berseri di kelas V-B selain itu juga faktor lainnya seperti pendekatan, metode pembelajaran dan lain sebagainya.

Kenyataan yang peneliti dapatkan pada saat melakukan penelitian lapangan melalui penerapan model *Problem Based Learning* memiliki suasana yang dapat membuat siswa memiliki semangat yang tinggi hingga dapat berperan aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran karena melibatkan siswa dalam proses pemecahan masalah

yang telah disajikan dan menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa.

Penggunaan dari media gambar berseri juga sangat membantu proses pembelajaran. Media gambar berseri dapat dimanfaatkan untuk semua mata pelajaran karena mudah didapat, media ini juga paling banyak digunakan dalam setiap pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, dikemukakan pula oleh Arsyad (2009:25), Suryani, dkk (2018:53), Marlina, dkk (2021:67), Safira (2020:27), dan Sari (2021:65) menyatakan bahwa media gambar berseri memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1. Dapat membantu menyampaikan informasi.
2. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra.
4. Dapat menampilkan secara konkrit.

Selain memiliki kelebihan pada model pembelajaran tentunya juga memiliki kekurangan. Kekurangan dari media gambar berseri ialah kecilnya kemungkinan untuk mendapatkan media sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran dan media

yang terlalu kompleks akan membuat kegiatan pembelajaran kurang efektif. Sejalan dengan hal tersebut, disampaikan pula oleh para ahli diantaranya Marlina (2021:68), Nuraenita, dkk (2021:24), Arsyad (2009:26), dan Sari, dkk (2019:63) menyatakan bahwa media gambar berseri memiliki kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- a. Hanya mengutamakan indra mata.
- b. Ukurannya yang terbatas.
- c. Terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

Dari kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media gambar berseri, membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media gambar berseri memiliki pengaruh baik terhadap hasil belajar Subtema Lingkungan dan Manfaatnya di kelas V SDN Tunas Mekar Kabupaten Bogor. Maka dari itu, berdasarkan uraian di atas dan dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* menggunakan media gambar berseri memiliki pengaruh yang baik terhadap penilaian hasil belajar siswa.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan terdapat Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Antara Media Video Animasi Dan Media Gambar Berseri Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Lingkungan Dan Manfaatnya pada peserta didik kelas V-A dan V-B di Sekolah Dasar Negeri Tunas Mekar Kabupaten Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024. Dengan demikian model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media gambar berseri lebih tinggi pengaruhnya dibandingkan dengan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas V di SD Negeri Tunas Mekar Kabupaten Bogor semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah KelasX IPS*. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19.
- Aprinawati, I. 2017. *Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Gani, R. A., Anwar, W. S., Aditiya, S., 2021. Perbedaan Hasil Belajar Melalui Model *Discovery Learning* Dan *Problem Based Learning*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 54-59.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394
- Huljannah, M., & Idrus, Y. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Pembuat Pola Dasar Badan Wanita Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Pola Dasar Tata Busana*
- Mujahidah, F., Anwar, W. S., Gani, R. A. 2023 *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Video Visual Terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku*. *Jurnal Elementary : Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 6 (1), 68-77
- Nurdyansyah, & Fariyatul, E. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Cente
- Prakoso, N. A. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Video*

- Animasi Untuk Pembelajaran Jarak Jauh*. Jurnal Pengabdian Sriwijaya, May, 1016–1021
- Rizqi, M. R. 2018. *Peran Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Motivasi Kemampuan Menulis Karangan Bahasa Arab*. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 7(2), 137.
- Roncancio, dkk. 2016. *Pengembangan media gambar berseri*. IOSR Journal of Economics and Finance.
- Sinaga, R. 2020. *Media Gambar Terhadap Diskalkulia di Sekolah Dasar*. Sinaga, Reffina, 47(3), 219–234.
- Susilo, A., & Widiya, M. 2021. *Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau AGUS*. JES Jurnal Eduscience, 8(1), 3Wibowo, H. 2020. *Model dan Teknik Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Depok: Putri Cipta Media.
- Zahra, S. H., Gani, R. A., Santa,. 2023. *Pengembangan Media Animasi Menggunakan Storyset Pada Subtema Manusia Dan Lingkungan*. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5503-5510