PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA PEMANFAATAN KEKAYAAN ALAM DI INDONESIA

Maurida Fairuz Dwi Tamara Puteri[1], Tustiyana Windiyani[2], Santa[3]
[1,2,3]PGSD, Universitas Pakuan Bogor
[1]mauridafairuz@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of learning outcomes of the sub-theme Utilization of Natural Resources in Indonesia on class IV through the application of the Problem Based Learning model with the help of Video Animation Media in the experimental class and the application of the conventional learning model in the control class. The subjects of this study were class IV-A and IV-B SDN Pengadilan 2 which consisted of 48 students. The implementation of this research is carried out in the even semester of the 2021/2021 school year. The analytical technique used is the prerequisite test of data analysis which includes normality test, homogeneity test, then hypothesis testing using t test. The results showed that there were significant differences in the average value of N-Gain and the completeness of learning outcomes for the experimental class and the control class. The average value of N-Gain in the experimental class group is 74 with complete learning outcomes of 83%, while the average value of N-Gain in the control group is 62 with complete learning outcomes of 66,7%. The results of the hypothesis test stated that 0 was rejected and (alternative hypothesis) was accepted because the value of tcount (7,0257) > ttable (2,01290) with dk 46 and a significance level of 0.05 (5%). Based on the results of the study, it can be concluded that there is an effect of applying the Problem Based Learning model with the help of Video Animation Media on the learning outcomes of the sub-theme Utilization of Natural Resources in Indonesia on class IV SDN Pengadilan 2 Bogor City Even Semester for the 2021/2022.

Keywords: Learning outcomes, Problem Based Learning, Video Animation Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada kelas IV melalui penerapan model Problem Based Learning Berbantu Media Video Animasi di kelas eksperimen dan penerapan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Subjek penelitian ini adalah kelas IV-A dan IV-B SDN Pengadilan 2 Kota Bogor yang terdiri dari 48 peserta didik. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2021. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, kemudian uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata N-Gain dan ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata N-Gain pada kelompok kelas eksperimen sebesar 74 dengan ketuntasan hasil belajar 83%, sedangkan nilai rata-rata N-Gain pada kelompok kelas kontrol yaitu sebesar 62 dengan ketuntasan hasil belajar 66,7%. Hasil uji hipotesis menyatakan H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima

karena nilai thitung (7,0257) > ttabel (2,01290) dengan dk 46 dan taraf signifikansi 0,05 (5%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model Problem Based Learning Berbantu Media Video Animasi terhadap hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada kelas IV SDN Pengadilan 2 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kata Kunci: *Hasil Belajar; Problem Based Learning; Media Video Animasi*

A. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun sosok yang memiliki peranan sangat penting dalam menggapai hal tersebut ialah guru. Peran guru dalam pembelajaran yaitu bertanggung jawab penuh atas segala yang tejadi selama pembelajaran berlangsung. Guru harus mengupayakan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Sehingga peserta didik memiliki kreativitas, pengetahuan, dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Tentunya hal tersebut dapat tercapai jika sebuah kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif.

Tercapainya efektifitas pembelajaran ditandai dengan adanya hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik. Hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik yaitu terjadinya proses interaksi dari dua arah selama pembelajaran berlangsung, peserta didik ikut serta aktif dalam pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran dapat berjalan efektif yaitu menentukan model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru saat ini disesuaikan pada kurikulum yang diterapkan di Indonesia yaitu Kurikulum 2013. Salah satu model pembelajaran yang disarankan dalam pembelajaran kurikulum 2013 yaitu model *Problem Based Learning.* Penilaian pembelajaran Kurikulum 2013 dilakukan oleh guru selama pembelajaran berlangsung, dengan memantau kemajuan belajar hingga hasil belajar peserta didik. Sehingga guru mampu mengetahui kebutuhan seperti apa yang dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik. Kemudian dalam menentukan media pembelajaran harus sangat diperhatikan, agar media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar

peserta didik, meningkatkan kemampuan konsentrasi peserta didik, sehingga peserta didik mudah dalam menerima dan memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penulis di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang berlokasi di Kota Bogor, pada kelas IV Tahun Pelajaran 2021/2022, diperoleh informasi bahwa terdapat hasil belajar yang kurang memuaskan. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia, terdapat beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM yang harus dicapai peserta didik pada mata pelajaran IPA yaitu sebesar 78, namun semua peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM. Lalu KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang harus ditempuh oleh peserta didik yaitu sebesar 79, tetapi terdapat sebesar 80% peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Informasi lainnya yang diperoleh dari guru kelas IV, bahwa hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan diduga karena penerapan model pembelajaran yang kurang tepat, dan media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif. Sehingga menyebabkan selama pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang berperan aktif dalam pembelajaran, tidak mandiri dalam belajar, selalu membutuhkan arahan dalam pemecahan masalah. Solusi yang dapat diambil oleh guru kelas IV dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu menerapkan model *Problem Based Learning* dengan berbantu media video animasi. Penerapan model *Problem Based Learning* dapat membuat peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, mandiri, dan mampu berpikir kritis. Akan tetapi, guru kelas IV kurang memahami bagaimana penggunaan Model *Problem Based Learning,* dan kurang berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran.

Model *Problem Based Learning* ialah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang bersifat nyata. Model ini memungkinkan peserta didik berpikir kritis karena guru selalu mengarahkan dan memberikan kebebasan kepada seluruh peserta didik untuk mengutarakan pendapatnya. Melalui penggunaan model ini peserta didik pun akan tampak lebih mandiri dan dewasa karena baik saat berdiskusi

dengan guru maupun berdiskusi secara berkelompok, peserta didik akan senantiasa memberikan kesempatan kepada teman-teman lainnya untuk berpendapat dan mau saling menerima pendapat satu sama lain. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Virgiana & Wasitohadi (2016:103) bahwa model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran inovatif yang diawali dengan pemberian masalah atau topik masalah kepada peserta didik di mana masalah tersebut dialami dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dan peserta didik bekerja sama dengan kelompok untuk menyelesaikan masalah tersebut dan menemukan pengetahuan baru. Ciri utama dari model *Problem Based Learning* yaitu pembelajaran diawali dengan memberikan suatu masalah pada peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Larasati (2017:33) bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* yakni mulai dari guru menyajikan masalah nyata ke dalam pembelajaran dalam bentuk pertanyaan, kemudian siswa mengkaji dan memecahkannya dari berbagai aspek ilmu melalui proses penyelidikan otentik yang bertujuan agar siswa mendapatkan pengalaman nyata dalam memecahkan masalah secara nyata, hasil temuan dari penyelidikan tersebut dipamerkan dengan mempresentasikan kepada siswa lainnya, dan siswa satu dengan lainnya dapat bekerjasama dalam memecahkan masalah.

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan mengapa bisa dikatakan tepat untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran. Adapun kelebihan model *Problem Based Learning* yang dikemukakan oleh Setyo, dkk (2020:27) yaitu pembelajaran lebih terpusat kepada peserta didik, guru tidak mendominasi sepenuhnya dalam kegiatan pemebelajaran tetapi guru lebih menjadi fasilitator dan membimbing dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dengan aktif, dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik, dan pembelajaran pun lebih bermakna karena model pembelajaran ini lebih menekankan kepada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Disamping kelebihan tentu ada kelemahan, karena tidak ada model pembelajaran yang sempurna. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan sesuai dengan sudut pandang dari pengamat model pembelajaran tersebut. Sebagaimana

yang dikemukakan oleh Muchib (2018:29) bahwa terdapat kelemahan dalam penerapan model *Problem Based Learning* yaitu bagi peserta didik yang kemampuannya rendah atau kurang terampil dalam berbicara ketika berdiskusi kelompok untuk memecahkan masalah, maka peserta didik tersebut juga kurang terlibat aktif dalam bekerja sama.

Adapun sintaks dalam menerapkan model *Problem Based Learning* menurut Surya (2017:42) yaitu 1) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Agar hasil belajar peserta didik lebih optimal, maka guru hendaknya menerapkan model *Problem Based Learning* dibantu dengan menggunakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi yaitu media video animasi. Dijadikannya video animasi sebagai media pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, karena video animasi dirancang dengan menggabungkan beberapa unsur multimedia seperti gambar, audio, dan teks yang dibuat menjadi bergerak. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ayuningsih (2017:45) bahwa media video animasi adalah sebuah tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas penggerakan.

Adapun kelebihan dari penggunaan media video animasi dalam pembelajaran menurut Isti & Wardoyo (2020:23) bahwa kelebihan media video animasi dapat menarik peserta didik untuk lebih giat belajar, materi yang disampaikan terlihat menarik, dan memudahkan menerima materi pembelajaran. Disamping kelebihan, tentu media video animasi memiliki kelemahan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ramdani (2021:25) bahwa jika media video animasi tidak dilengkapi sistem kontrol dan animasi terlalu cepat, peserta didik tidak memiliki waktu yang cukup untuk memperhatikan secara detail.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantu Media Video Animasi adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah bersifat nyata dengan dibantu media

video animasi yang dapat melatih peserta didik menjadi lebih mandiri, mampu berpikir kritis dan mau berdiskusi, baik dengan guru maupun berdiskusi secara berkelompok. Sehingga dalam pembelajaran, peserta didik akan terlibat aktif dan lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan dalam media video animasi yang ditayangkan oleh guru.

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar peserta didik mampu memperoleh hasil belajar yang optimal. Hasil belajar menurut Windiyani, dkk (2018:93-94) hasil belajar adalah suatu kemampuan berupa perubahan tingkah laku dan pola pikir pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran melalui tes. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti yang dikemukakan oleh Priansa (2017:86) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu ada dua, diantaranya: 1) faktor internal yaitu ciri khas/karakteristik peserta didik, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar, dan 2) faktor eksternal yaitu guru, lingkungan sosial, kurikulum, sarana dan prasarana. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar itu mencakup berbagai aspek atau jenis. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Sukmanasa (2016:13) bahwa jenis-jenis hasil belajar itu saling berkesinambungan yang terdiri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia" pada peserta didik kelas IV di SDN Pengadilan 2 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kecamatan Bogor

Tengah Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

B. Metode Penelitian

Penelitan ini dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 yang beralamat di Jl. Pengadilan No. 12 Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, pada tahun ajaran 2021/2022. Waktu pelaksanaan penelitian pada tanggal 01 sd 10 Juni 2022. Desain dalam penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dua kelas dengan menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Variabel perlakuan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media video animasi sebagai variabel bebas (X), sedangkan untuk variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV yang akan digunakan sebagai sampel dalam penelitian yaitu kelas IV B yang berjumlah 24 peserta didik sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan kelas IV A yang berjumlah 24 peserta didik sebagai kelompok kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Populasi dan Sampel Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kota Bogor

No	Kelas	Jumlah	Perlakuan
1.	IV A	24	*Problem Based Learning* berbantu media video animasi(X)
2.	IV B	24	Konvensional (-)
	Jumlah	48	

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes ini berupa soal pilihan ganda sebayak 40 soal dengan empat pilihan jawaban yang akan di uji cobakan untuk menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal. Adapun uji coba instrument yang akan dilakukan oleh peserta didik yang lebih tinggi jenjangnya yaitu kelas V yang sudah menerima pembelajaran sebelumnya pada subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah *pretest* dan *posttest* dengan pengujian analisis data menghitung *N-Gain*, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis. Pengujian hipotesis ini dilakukan

untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis sebagai berikut:

H_0: Tidak terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar subtema 3 Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia.

H_a: Terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar subtema 3 Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia.

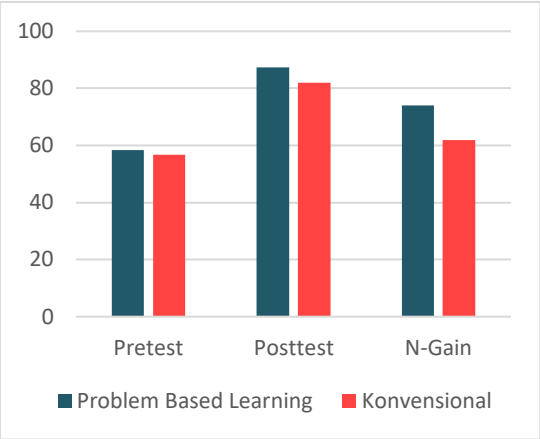
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan skor rata-rata N-Gain hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada peserta didik kelas IV dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan model konvensional. Diperoleh nilai rata-rata N-Gain kelompok eksperimen yaitu 74 lebih tinggi dibandingan rata-rata N-Gain kelompok kontrol yaitu 62. Setelah dilakukan pengujian hipotesis, diperoleh bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada kelas eksperimen dibandingkan hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada kelas kontrol.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Subtema Pemanfataan Kekayaan Alam di Indonesia

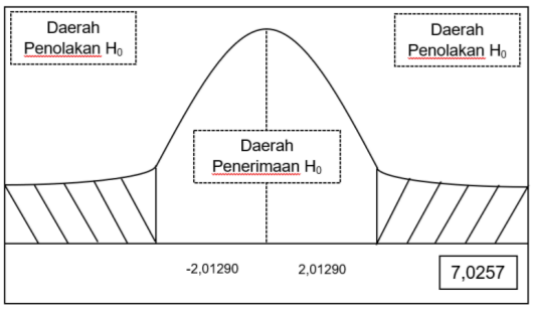
Rekapitulasi Nilai		Kelompok Kelas	
		Problem Based Learning	**Konvensional**
Nilai Terendah	*Pretest*	40	35
	Posttest	65	65
	N-Gain	42	36
Nilai Tertinggi	*Pretest*	85	80
	Posttest	100	100
	N-Gain	100	100
Nilai Rata-Rata	*Pretest*	58,33	56,67
	Posttest	87,29	81,88
	N-Gain	74	62
Ketuntasan Hasil Belajar Pengetahuan (%)		83%	66,7%

Berdasarkan tabel rekapitulasi skor rata-rata kelompok kelas eksperimen model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan kelompok kelas kontrol model pembelajaran konvensional di atas, grafik histogram rekapitulasi nilai hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia dapat dilihat pada gambar di berikut.



Grafik 1. Histogram Perbedaan Hasil Belajar Kelompok Kelas Model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan Kelompok Kelas Model Konvensional.

Data hasil pengujian uji homogenitas terhadap *N-Gain* hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia diperoleh F_{hitung} =1,078 dan F_{tabel} = 2,014 pada taraf signifikan sebesar α=0,05. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung}<F_{tabel}$ sehingga dengan dikatakan distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen. Hasil uji t dua arah subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada kelas IV dengan Model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan model konvensional diperoleh t_{hitung} (7,0257) > t_{tabel} (2,01290). Berdasarkan uji dapat terlihat adanya pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi pada hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia $t_{hitung}>$ t_{tabel} maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut ini kurva untuk penolakan dan penerimaan H_0 pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.



Gambar 1. Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0 Pada Kelas Problem Based Learning Berbantu Media Video Animasi dan Kelas Konvensional.

Maka dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Adapun yang membuktikan hal tersebut yaitu data tabel dan histogram yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar kognitif subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di

Indonesia pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol yang disebabkan karena setiap kelompok kelas diberikan perlakuan yang berbeda.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah paparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi ini memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada peserta didik kelas ekperimen yaitu kelas IV B. Hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada peserta didik kelas eksperimen yaitu kelas IV B lebih unggul dibandingkan hasil belajar pada kelas kontrol yaitu kelas IV A yang menggunakan model konvensional. Dengan demikian hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada kelas IV A dan IV B SDN Pengadilan 2 Kota Bogor Tahun Ajaran 2021/2022.

Hal tersebut dilihat pada perolehan N-Gain di kelas eksperimen yaitu sebesar 74, nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,33, nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,29 dan ketuntasan hasil belajar sebesar 83%. Sedangkan perolehan N-Gain di kelas kontrol yaitu sebesar 62, nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,67, nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,88 dan ketuntasan hasil belajar sebesar 66,7%. Kemudian hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini yang menggunakan dua arah yaitu H_0 ditolak dan H_a dapat diterima, karena memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,0257 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05/2 = 0,025 sebesar 2,01290, yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel.}$ Lalu memperoleh dk 46 yang berasal dari (24+24-2).

DAFTAR PUSTAKA

Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education), 1(1), 43. https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.1129

Isti, L. A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 8.

Larasati, D. A. (2017). Pengaruh Model Problem-Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Geografi Sma. Jurnal Geografi, 9(1), 32. https://doi.org/10.24114/jg.v9i1.6045

Muchib, M. (2018). Penerapan model PBL dengan video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar bahasa Indonesia. Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 6(1), 25. https://doi.org/10.30738/wd.v6i1.3356

Priansa, D. J. (2017). Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik (1 ed.). CV Pustaka Setia.

Ramdani, P. (2021). Media Pembelajaran Animasi (1 ed.). Farha Pustaka

Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar, Z. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Software Geogebra Untuk Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self Confidence Siswa SMA (1 ed.). Yayasan Barcode

Sukmanasa, E. (2016). Hubungan antara Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. 14.

Surya, Y. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. Jurnal Pendidikan Matematika, 1(1), 16.

Virgiana, A., & Wasitohadi, W. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong - Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 6(2), 100. https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p100-118

Windiyani, T., Novita, L., & Permatasari, A. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. 4(1), 11.