

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTUAN VIDEO ANIMASI
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV
SDN 067776 MEDAN JOHOR**

Ayu Afsarini¹, Yusra Nasution², Nurhairani³, Fahrur Rozi⁴
Husna Parluhutan Tambunan⁵
Universitas Negeri Medan
afsaayu596@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low science learning outcomes of fourth-grade students at SDN 067776 Medan Johor, caused by the conventional, teacher-centered learning process. This study aimed to determine the effect of implementing the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by animated videos on the science learning outcomes of fourth-grade students at SDN 067776 Medan Johor. This study used a quantitative research method with a Quasi-Experimental research design with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two groups: 20 fourth-grade students as the control class and 20 fourth-grade students as the experimental class. Data collection techniques used were multiple-choice tests and documentation. The data analysis techniques used were normality, homogeneity, and hypothesis testing, processed using SPSS 31. The results showed a significant difference in the average post-test scores between the experimental and control classes. Based on the statistical test, a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ was obtained, thus H_1 was accepted and H_0 was rejected. It can be concluded that the Problem-Based Learning (PBL) learning model assisted by animated videos has an effect on the science learning outcomes of fourth-grade students at SDN 067776 Medan Johor.

Keywords: *Problem-Based Learning (PBL) learning model, animated videos, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 067776 Medan Johor yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS

siswa kelas IV SDN 067776 Medan Johor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas 2 kelompok, yaitu siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 orang dan siswa kelas IVB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes pilihan berganda dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis yang diproses menggunakan SPSS 31. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata nilai *pos-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uji statistik, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 067776 Medan Johor.

Kata Kunci: Problem Based Learning (PBL), video animasi, hasil belajar

A. Pendahuluan

Keberadaan pendidikan dipandang sebagai pilar utama yang sangat mendasar bagi kehidupan setiap individu. Sebagai salah satu elemen penting, pendidikan turut memegang peran utama dalam membentuk arah perjalanan hidup manusia. Dalam konteks bernegara, pendidikan memiliki fungsi yang sangat signifikan dan strategis untuk memastikan keberlanjutan serta kemajuan bangsa. Seperti yang diungkapkan oleh Alifah (2021, h. 114), kualitas pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas lulusan yang dihasilkan. Mutu pendidikan yang rendah secara langsung akan berdampak pada minimnya harapan untuk menghasilkan individu yang

unggul. Oleh karena itu, semua upaya perlu diarahkan untuk mencapai tingkat kemajuan pendidikan yang paling optimal. Dalam rangka mewujudkan tujuan tersebut, berbagai macam mata pelajaran yang dipelajari di sekolah membutuhkan cara penyampaian dan pengajaran yang bervariasi. Mata pelajaran yang menjadi salah satunya yaitu IPAS.

IPAS adalah bidang studi yang menggabungkan gagasan dari konsep-konsep IPA dan IPS di jenjang sekolah dasar. Pada aspek sosial, mata pelajaran IPAS mencakup materi-materi yang berkaitan dengan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi (Azizah & Indriayu, 2024, h. 605). Pembelajaran aspek sosial idealnya tidak hanya sekadar hafalan,

difokuskan pada penguasaan hafalan semata, melainkan perlu dikemas secara kontekstual, berorientasi pada peserta didik, serta diarahkan untuk memicu kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk pemahaman yang menyeluruh dan mendalam. Dengan demikian, ketepatan dalam menentukan serta mengimplementasikan model pembelajaran yang selaras dengan materi dan karakter peserta didik sangat bergantung pada peran dan profesionalisme guru.

Profesionalisme seorang guru tercermin dari ketepatannya dalam mengintegrasikan model pembelajaran yang sejalan dengan karakter siswa maupun materi yang disampaikan. Dalam kapasitasnya sebagai fasilitator, pendidik memikul tanggung jawab untuk mengonstruksi lingkungan belajar yang efektif serta efisien demi tercapainya target-target pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Pemilihan model pembelajaran yang relevan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pemahaman materi, tetapi juga menjadi penentu hidupnya dinamika di dalam kelas. Sebaliknya, jika model pembelajaran yang tidak relevan dipilih, hal ini dapat mengganggu

proses pemahaman, menciptakan lingkungan kelas yang kurang kondusif, dan menyebabkan siswa tidak aktif. Atas pertimbangan tersebut, penggunaan sebuah model pembelajaran yang relevan menjadi diperlukan agar peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dan memproyeksikannya dalam konteks kehidupan praktis secara nyata.

Meskipun tuntutan proses pembelajaran mengarah pada pembelajaran aktif, fakta di dalam kelas menunjukkan adanya kesenjangan. Berdasarkan hasil observasi pada Agustus 2025, proses pembelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN 067776 Medan Johor masih didominasi oleh metode ceramah dan berfokus pada guru. Fenomena ini terkonfirmasi melalui pola pengajaran guru, di mana aktivitas pembelajaran masih didominasi oleh penyalinan materi dari papan tulis ke buku catatan siswa. Proses transisi informasi tersebut berlangsung satu arah tanpa disertai stimulasi yang mampu memicu interaksi antarsiswa maupun keterlibatan emosional dalam belajar. Di samping itu, variasi penggunaan model pembelajaran belum sepenuhnya diterapkan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa sering merasa

tidak terlibat dan menunjukkan reaksi yang pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Banyak siswa lebih memilih untuk mencatat dan mendengarkan tanpa adanya dorongan atau kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, maupun memberikan tanggapan.

Permasalahan-permasalahan tersebut tentunya akan sangat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Situasi ini dipertegas oleh perolehan nilai siswa pada Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPAS yang mengungkap fakta bahwa mayoritas siswa masih belum mampu melampaui ambang batas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan standar ketuntasan minimal sebesar 75. Rendahnya capaian ini terkonfirmasi dari tingginya angka ketidaktuntasan yang masing-masing kelas yang menyentuh angka 75% pada kelas IV-A dan 80% pada kelas IV-B. Persentase yang dominan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan belum mampu mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

Melihat kondisi tersebut, urgensi peralihan menuju model

pembelajaran yang lebih variatif dan efisien menjadi aspek yang tidak dapat ditunda demi mendongkrak hasil belajar siswa hingga melampaui ambang batas KKTP. Dalam proses seleksi model tersebut, pendidik dituntut untuk melakukan pemetaan komprehensif terhadap karakteristik serta kondisi objektif siswa di kelas. Selain itu, integrasi media yang relevan serta sumber belajar menjadi instrumen pendukung yang penting untuk menstimulasi efektivitas proses belajar mengajar.

Implementasi *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu alternatif solusi yang sangat relevan untuk mengurai permasalahan tersebut. Model ini menginisiasi proses kognitif siswa melalui paparan permasalahan autentik yang bersinggungan langsung dengan keseharian mereka (Widyasari, dkk., 2024, h.416). Melalui model ini, peserta didik distimulasi untuk mengasah pemikiran kritis, berkontribusi secara aktif, dan secara interaktif menemukan solusi. Secara teoretis, karakteristik mata pelajaran IPAS terutama pada aspek sosial memiliki sinergi yang kuat dengan model *Problem Based Learning*

(PBL), mengingat kedalaman pemahaman terhadap isu kontekstual menjadi fokus utama. Serangkaian aktivitas investigasi dalam model ini tidak hanya menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi, tetapi juga memfasilitasi transfer pengetahuan yang lebih bermakna sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Dalam model ini, pendidik mengalami pergeseran peran menjadi fasilitator utama yang bertugas membimbing dan memotivasi siswa. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pelaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Ananda, dkk. (2024, h. 34), yaitu meliputi orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan masalah, analisis dan evaluasi.

Dalam rangka mengoptimalkan model *Problem Based Learning* (PBL), penelitian ini mengintegrasikan penggunaan video animasi sebagai instrumen pendukung untuk memperdalam konteks permasalahan serta memvisualisasikan materi keberagaman budaya dan kearifan

lokal. Media video animasi dipandang memiliki keunggulan komparatif dalam mentransformasikan konsep abstrak, dinamika sosial, hingga budaya ke dalam bentuk visual yang dinamis dan interaktif. Hal ini memungkinkan representasi masalah menjadi lebih nyata dan selaras dengan realitas kehidupan siswa (Alga, dkk., 2024). Melalui implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi, diharapkan tercipta sebuah ekosistem belajar yang solutif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 067776 Medan Johor.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang efektif untuk menyelidiki kecenderungan umum dan menguraikan hubungan yang ada di antara beragam variabel yang sudah

diidentifikasi dalam sumber-sumber tertulis. (Soesana, dkk., 2023, h. 28).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain penelitian ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SDN 067776 Medan Johor yang berjumlah 40 siswa. Sampel pada penelitian adalah siswa kelas IV SDN 067776 Medan Johor yang terdiri dari dua kelas. Adapun kelompok eksperimen yaitu kelas IV B yang berjumlah 20 siswa, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelas IV A yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan total enam kali pertemuan pada masing-masing kelas

penelitian. Rangkaian kegiatan tersebut meliputi satu pertemuan untuk pengambilan data awal melalui pretest, empat pertemuan yang difokuskan pada implementasi proses pembelajaran sesuai perlakuan yang ditetapkan, serta diakhiri dengan satu pertemuan untuk pelaksanaan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan.

Uji coba instrumen dilaksanakan terlebih dahulu sebelum prosedur pengambilan data inti dilakukan. Langkah ini dilakukan untuk menjamin kualitas dan kelayakan perangkat tes yang akan digunakan. Rangkaian uji coba ini mencakup analisis komprehensif yang mencakup pengujian terhadap aspek validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, hingga daya pembeda pada setiap butir soal.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahapan, yaitu validasi rasional yang divalidasi oleh dosen dan validasi empiris yang dilakukan dengan uji coba instrumen secara langsung kepada 30 siswa kelas VI di SD Negeri 067776 Medan Johor yang telah mendapatkan materi keberagaman budaya dan kearifan lokal dengan jumlah soal yang diuji

coba sebanyak 30 butir soal. Merujuk pada hasil uji coba dengan jumlah peserta $N = 30$ dan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361.

Dari 30 soal yang telah diuji coba, teridentifikasi sebanyak 24 butir soal yang memenuhi kriteria validitas. Dari jumlah tersebut, sebanyak 20 butir soal dipilih dan ditetapkan untuk digunakan sebagai instrumen *pretest* maupun *posttest*. Setelah uji validasi dilanjutkan dengan uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda.

Berdasarkan rangkaian analisis data yang telah dilaksanakan, ditemukan adanya perbedaan hasil belajar kognitif yang nyata antara peserta didik di kelas IVB yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi, dibandingkan dengan peserta didik kelas IVA yang menggunakan model *Inquiry Based Learning* (IBL), dimana kelas eksperimen mendapatkan rata-rata hasil belajar sebesar 85,00, sedangkan kelas kontrol mendapatkan rata-rata hasil belajar sebesar 71,75.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data telah diverifikasi memenuhi asumsi prasyarat statistik,

yakni terdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen (Sugiyono, 2023, h.210), sehingga prosedur *Independent Samples t-test* layak untuk diimplementasikan.

Temuan statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar 6,065 yang lebih besar dari t_{tabel} yakni 2,093. Kombinasi data tersebut memberikan justifikasi empiris untuk menolak H_0 dan menerima H_1 .

Perbedaan hasil belajar tersebut berkaitan erat dengan sintaks pembelajaran dari model *Problem Based Learning* (PBL) yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Integrasi media visual berupa video animasi yang mampu mentransformasi peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi subjek aktif dalam mengonstruksi pengetahuan. Melalui keterlibatan langsung dalam pemecahan masalah yang disajikan secara visual, peserta didik dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Peserta didik dibimbing untuk menginternalisasi permasalahan yang dipaparkan secara kontekstual melalui media video animasi. Mekanisme ini

selaras dengan teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menegaskan bahwa perolehan pengetahuan merupakan hasil dari proses asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman empiris yang dialami peserta didik. Melalui aktivitas diskusi kelompok serta proses pemecahan masalah yang menjadi pilar utama model *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik mampu mensintesis pengetahuan awal dengan konsep-konsep baru. Proses kognitif ini memicu terbentuknya pemahaman pada level yang lebih kompleks dan secara akumulatif memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif mereka.

Peserta didik dibimbing untuk menginternalisasi permasalahan yang dipaparkan secara kontekstual melalui media video animasi. Mekanisme ini selaras dengan teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menegaskan bahwa perolehan pengetahuan merupakan hasil dari proses asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman empiris yang dialami peserta didik. Melalui aktivitas diskusi kelompok serta proses pemecahan masalah yang menjadi pilar utama model *Problem Based Learning* (PBL),

peserta didik mampu mensintesis pengetahuan awal dengan konsep-konsep baru. Proses kognitif ini memicu terbentuknya pemahaman pada level yang lebih kompleks dan secara akumulatif memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif mereka.

Temuan dalam penelitian ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Luh Sukma Wardani dkk. (2024) melalui jurnal ilmiah berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa". Dalam penelitian tersebut, terungkap bahwa perolehan rata-rata *posttest* kelompok eksperimen mencapai 90,46, mengungguli kelompok kontrol yang hanya mencatatkan nilai rata-rata sebesar 75,12. Konsistensi hasil ini membuktikan secara empiris bahwa implementasi model PBL yang diintegrasikan dengan video animasi memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

Sejalan dengan temuan tersebut, S. Rosiana dkk. (2024) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model PBL Berbantuan

Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA (Ranah Kognitif)” juga melaporkan hasil yang konsisten. Data penelitiannya menunjukkan bahwa capaian rata-rata *posttest* kelompok eksperimen berada pada angka 83,38, melampaui kelompok kontrol yang mencatatkan rata-rata 76,14. Lebih jauh lagi, tingkat ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen menunjukkan angka yang sangat signifikan yakni 90,38%, jauh lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 71,42%.

Keunggulan model ini terletak pada penyajian permasalahan secara kontekstual melalui representasi visual animasi yang menarik, adanya stimulasi bagi keterlibatan aktif siswa, serta kemampuan media tersebut dalam menyederhanakan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Perpaduan antara model pembelajaran dan media visual ini pada akhirnya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pencapaian hasil belajar kognitif yang optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian analisis data yang telah dipaparkan,

dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SDN 067776 Medan Johor, khususnya pada lingkup materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Penarikan kesimpulan ini didasarkan pada bukti empiris hasil uji *Independent Samples t-test* sebesar $0,000 < 0,05$ serta nilai $t_{hitung} 6,065 > t_{tabel} 2,093$. Sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., & Falani, I. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Dalam: Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

Alga, R. K., Hasibuan, A. A., Azhara, S., herliza , E., Hakim, Alfia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi . *Journal of Science and Research*, 200-212.

Ananda, L. J., Manurung, I. F., & Simanihuruk, L. (2024). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Medan: LKMBP.

Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia Untuk. *Cermin : Jurnal Penelitian*, 5(1), 113-123.

Azizah, F. N., & Indriayu, M. (2024). Analisis Penerapan Pendekatan Konsep pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 604 - 612.

Wardani, L., H., dkk. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus IX Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 4 (2), 319-328.

Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 61-67.