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

Pendekatan Penelitian Eksperimen Quasi
pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2
Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2021/2022

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan

Oleh

Maurida Fairuz Dwi Tamara Puteri

037118079

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

BOGOR

2022

LEMBAR PENGESAHAN

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

Pendekatan Penelitian Eksperimen Quasi
pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2
Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2021/2022

Maurida Fairuz Dwi Tamara Puteri (037118079)

Menyetujui:

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping
Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd	Santa, M.Pd
NIK. 1.1213032624	NIK. 1.1011047556

Mengetahui:

Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan	Ketua Program Studi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dr. Eka Suhardi, M.Si	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0694021205	NIK. 1.0410012510

LEMBAR PENGESAHAN LULUS

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Kamis tanggal 8 September 2022

Nama : Maurida Fairuz Dwi Tamara Puteri

NPM : 037118079

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Nurlinda Safitri, M.Pd	
2.	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd	
3.	Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd	

Ketua Program Studi,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.

NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi ini dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia" yang telah disusun sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor sebagai hasil kaya ilmiah saya sendiri.

Ada pun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau *plagiat* dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 10 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

Maurida Fairuz Dwi Tamara Puteri
NPM. 037118079

ABSTRAK

Maurida Fairuz Dwi Tamara Puteri, 037118079. Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, 2022. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen quasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kota Bogor Kelas IV A, dan IV B pada bulan Juni sampai semester genap. Perhitungan *N-Gain* model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi sebesar 74 dengan kriteria tinggi dan ketuntasan hasil belajar 83%, nilai *N-Gain* model konvensional sebesar 62 dengan kriteria sedang dan ketuntasan hasil belajar 66,7%. Hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, karena hasil perhitungan t_{hitung} (7,0257) > t_{tabel} (2,01290). Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. Model pembelajaran yang sangat efektif untuk digunakan pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia yaitu model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi.

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

ABSTRACT

Maurida Fairuz Dwi Tamara Puteri, 037118079. The Effect of Problem Based Learning Model Application with the help of Video Animation Media on Learning Outcomes of the Sub-theme Utilization of Natural Resources in Indonesia. Thesis of Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Pakuan University, 2022. This research is a quasi-experimental research. This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning model with the help of Video Animation Media on learning outcomes for the sub-theme of the use of natural resources in Indonesia. This research was conducted at the Pengadilan 2 Public Elementary School, Bogor City, Class IV A, and IV C from June to even semesters. The N-Gain calculation of the Problem Based Learning model with the help of Video Animation Media is 74 with high criteria and 83% completeness of learning outcomes, the N-Gain value of the conventional model is 62 with medium criteria and 66,7% completeness of learning outcomes. The results of hypothesis testing state that H_0 is rejected and H_a is accepted, because the calculation results are t_{count} (7,0257) > t_{table} (2,01290). Based on the results of the study, it was concluded that there was an influence from the use of the Problem Based Learning model with the help of Video Animation Media the learning outcomes of the sub-theme of the use of natural resources in Indonesia. A very effective learning model to be used in the sub-theme of the use of natural resources in Indonesia is the Problem Based Learning model with the help of Video Animation Media.

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

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia".

Penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian Eksperimen Quasi pada peserta didik kelas IV A dan IV B di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Penulis dalam menyusun skripsi ini banyak mendapatkan banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan juga masukan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada:

1. Prof. Dr. rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan Bogor.
2. Dr. H. Eka Suhardi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Tustiyana Windiyani, M,Pd., selaku Pembimbing Utama.
5. Santa, M.Pd., selaku Pembimbing Pendamping.
6. Ade Wijaya, M.Psi., selaku Dosen Wali Kelas PGSD C yang senantiasa selalu memberikan dukungan dan juga motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ida Widiawati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kota Bogor.
8. Dr. Asep Saprudin, selaku wali kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kota Bogor.
9. Seluruh Guru dan Staff Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kota Bogor, yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
10. Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kota Bogor yang telah membantu dalam kelancaran proses penyusunan skripsi ini.
11. Kedua orangtua tercinta, Ayahanda Iyan Sopiyan dan Ibunda Yayat Suryati yang selalu memberikan doa, dukungan serta kasih sayang dalam membimbing dan memberikan motivasi.
12. Kakakku tercinta, Prilia Fairuz Aviani Dewi dan adikku tercinta, Muhammad Rafli Bagus Fairuz Qolbu yang selalu memberikan kegembiraan dan semangat.

13. Teman-temanku tercinta Ulfah Febriani, Cory Aulia Auditya, Siti Yulia Sindi, Intan Amalia, Ananda Zahra Mutia Rahman, Melisa Murlida Simanjuntak, Wilda Anas, Annisa Nur Anggraeni, Atilla Tifanitrisma Yunia, Jessika Agustina Maharani yang selalu selalu membantu dan memberikan semangat.
14. Rekan-rekan kelas PGSD C dan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2018.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun guna memperbaiki skripsi ini menjadi lebih sempurna. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, Agustus 2021

Penulis

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PENGESAHAN ii

LEMBAR PENGESAHAN LULUS iii

LEMBAR PERNYATAAN iv

ABSTRAK v

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Pembatasan Masalah 5

D. Rumusan Masalah 6

E. Kegunaan Hasil Penelitian Masalah 6

BAB II KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Teoretik 8

1. Hasil Belajar 8

2. Model Problem Based Learning 15

B. Hasil Penelitian Yang Relevan 30

C. Kerangka Berpikir 32

D. Hipotesis Penelitian 33

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

DAFTAR ISI

A. Tujuan Penelitian.....35

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....35

C. Desain Penelitian Eksperimen Quasi.....36

D. Metode Penelitian 37

E. Populasi dan Sampel.....37

F. Teknik Pengumpulan Data.....39

G. Instrumen Pengumpulan Data.....39

H. Teknik Analisis Data.....50

I. Hipotesis Statistik 55

J. Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian 56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....57

B. Pengujian Prasyarat Analisis 64

C. Pengujian Hipotesis Penelitian 66

D. Pembahasan Hasil Penelitian.....70

E. Keterbatasan Peneliti 74

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan 75

B. Implikasi 76

C. Saran 77

DAFTAR PUSTAKA 79

LAMPIRAN-LAMPIRAN 84

Tabel 3. 1 Waktu dan Tempat Penelitian.....35
Tabel 3. 2 Desain Penelitian Eksperimen Quasi Dua Kelas.....36
Tabel 3. 3 Populasi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 38
Tabel 3. 4 Desain Penilaian Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.....41
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Sebelum Penelitian 43
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen 46
Tabel 3. 7 Indeks Koefisien Reliabilitas 47
Tabel 3. 8 Hasil Indeks Koefisien Reliabilitas Uji Coba 47
Tabel 3. 9 Tingkat Kesukaran Butir Soal 47
Tabel 3. 10 Hasil Indeks Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba.....48
Tabel 3. 11 Indeks Daya Pembeda 49
Tabel 3. 12 Hasil Indeks Daya Pembeda Uji Coba 49
Tabel 3. 13 Kriteria N-Gain.....51
Tabel 3. 14 Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian.....56
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas Eksperimen Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media Video Animasi 35
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional 61
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Skor Rata-Rata Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Kelas Kontrol 62
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas 65
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas Instrumen Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia 66
Tabel 4. 6 Hasil Uji t Rata-Rata N-Gain Kelompok Kelas Ekperimen dan Kelompok Kelas Kontrol 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir Metode Penelitian Eksperimen Quasi Desain Dua Kelas 33
Gambar 4. 1 Histogram Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media Video Animasi..... 59
Gambar 4. 2 Histogram Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional 61
Gambar 4. 3 Histogram Pengaruh Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 63
Gambar 4. 4 Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0 Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 69

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....84
Lampiran 2 Surat Izin Pra Penelitian 85
Lampiran 3 Surat Balasan Pra Penelitian 86
Lampiran 4 Surat Izin Uji Coba Instrumen 87
Lampiran 5 Surat Balasan Uji Coba Instrumen 88
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....89
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian 90
Lampiran 8 Soal Uji Coba Instrumen Sebelum Penelitian.....91
Lampiran 9 Kunci Jawaban 102
Lampiran 10 Rekapitulasi Perhitungan Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Uji Coba Instrumen.....103
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen 107
Lampiran 12 RPP Kelas Eksperimen 110
Lampiran 13 RPP Kelas Kontrol.....119
Lampiran 14 Lembar Kerja Peserta Didik.....127
Lampiran 15 Materi Ajar 128
Lampiran 16 Soal *Pretest* dan *Posttest* 131
Lampiran 17 Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen.....137
Lampiran 18 Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen 141
Lampiran 19 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol 145
Lampiran 20 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol.....149
Lampiran 21 Perhitungan *N-Gain* Kelas Eksperimen.....153
Lampiran 22 Perhitungan Normalitas Kelas Eksperimen 156
Lampiran 23 Perhitungan *N-Gain* Kelas Kontrol 159
Lampiran 24 Perhitungan Normalitas Kelas Eksperimen 162
Lampiran 25 Uji Homogenitas 165
Lampiran 26 Uji Hipotesis Nol 168
Lampiran 27 Dokumentasi Mengajar di Kelas Eksperimen.....170
Lampiran 28 Dokumentasi Mengajar di Kelas Kontrol 171
Lampiran 29 Daftar Peserta Didik Kelas Eksperimen 172

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 30 Daftar Peserta Diskusi Kelompok 173
Lampiran 31 Tabel Distribusi Normal Z 174
Lampiran 32 Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors 175
Lampiran 33 Tabel Distribusi t 176
Lampiran 34 Tabel Nilai F 177
Lampiran 35 Riwayat Hidup 178

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah merupakan hal yang begitu penting untuk dilakukan demi mencapai tujuan pembelajaran. Adapun sosok yang berperan 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 dalam dirinya. Kemudian hingga 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 interaksi dari dua arah antara guru dengan peserta didik, dan peserta didik tidak pasif selama pembelajaran berlangsung. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru guna tercapainya efektifitas pembelajaran yaitu dengan menentukan model dan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

Model pembelajaran yang bisa 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 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 juga harus 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 Ajaran 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 nilainya dibawah KKM.

Informasi lainnya yang diperoleh dari guru kelas IV, diduga bahwa penyebab peserta didik memperoleh hasil belajar kurang memuaskan 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 menerapkan Model *Problem Based Learning*, dan kurang berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran.

Model *Problem Based Learning* ialah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah yang bersifat nyata. Model ini memungkinkan peserta didik berpikir kritis karena guru selalu mengarahkan dan membebaskan 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. Kemudian agar hasil belajar peserta didik lebih optimal, penerapan model *Problem Based Learning* dapat 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 bagi peserta didik, karena video animasi dirancang dengan menggabungkan beberapa unsur multimedia seperti gambar, audio, dan teks yang dibuat menjadi bergerak.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gifkar Ika Oktova, Fenny Roshayanti, Sunan Baedowi (2019) “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. Dengan variabel dependen yaitu hasil belajar siswa, dan variabel independennya yaitu Model *Problem Based Learning*. Menyatakan bahwa penggunaan Model *Problem Based Learning* berbantu media animasi interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar tema 7 subtema 1 “Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” kelas IV SD Negeri Medono 01 Pekalongan Tahun Pelajaran 2018/2019, karena hasil pretest dan posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa kelas kontrol.”

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen quasi dengan penerapan Model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di

Indonesia pada peserta didik kelas IV di SDN Pengadilan 2 Kota Bogor Tahun Ajaran 2021/2022.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik kesulitan dalam memecahkan masalah.
3. Peserta didik memperoleh hasil belajar dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
4. Model pembelajaran yang diterapkan belum bervariasi.
5. Media pembelajaran yang diterapkan kurang inovatif.

C. Pembatasan Masalah

Demi terarahnya permasalahan yang akan dikaji, maka diperlukan sebuah pembatasan masalah agar penelitian ini lebih efektif, dan efisien. Adapun hal-hal yang membatasi penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran yaitu model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi sebagai variabel independen.
2. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai variabel dependen.

3. Penelitian akan dilakukan pada Tema Kayanya Negeriku, Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia, Pembelajaran ke 3. Dengan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia.
4. Penelitian dibatasi hanya pada kelas IV A dan IV B di SDN Pengadilan 2 Kota Bogor Tahun Ajaran 2021/2022.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat 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 Ajaran 2021/2022?

E. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan kegunaan yang meliputi:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dalam dunia Pendidikan, terutama pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar terkait hal-hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan guru mengenai bagaimana menerapkan Model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan melalui penerapan Model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini difokuskan kepada peserta didik jenjang Sekolah Dasar. Maka diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan oleh pembaca, guru, atau pihak-pihak berkepentingan sebagai bahan pertimbangan untuk mengaplikasikan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas peserta didik

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman menerapkan Model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Teoretik

1. Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

a. Pengertian Hasil Belajar

Proses belajar yang dilalui peserta didik di sekolah, tentu akan membuat peserta didik mengalami perubahan ke arah yang lebih positif, dan peserta didik pun akan memperoleh beberapa kemampuan yang dikenal dengan istilah hasil belajar. Hasil belajar diartikan oleh Susilowati & Muryati (2021:46) bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran diri sendiri dan pengaruh lingkungan, baik berupa perubahan tingkah laku, perubahan kognitif, afektif maupun psikomotor dalam diri peserta didik. Sedangkan menurut Mirdanda (2018:34) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajar, dan kemampuan-kemampuan tersebut mencakup pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendapat yang sama dikemukakan Windiyani, dkk (2018:93–94) bahwa 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.

Berbeda dengan pendapat di atas, Virgiana & Wasitohadi (2016:105) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses belajar berupa besarnya skor yang diperoleh peserta didik melalui pengukuran proses belajar dan pengukuran hasil belajar. Adapun pendapat menurut Vera & Astuti (2019:14) hasil belajar merupakan interaksi tindak belajar yang ditunjukkan dengan nilai tes yang dilakukan oleh guru agar hasil belajar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik melalui kegiatan belajar.

b. Tujuan Hasil Belajar

Guru sebagai seseorang yang bertanggung jawab penuh atas segala yang terjadi dalam pembelajaran, tentu harus mengetahui bagaimana hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik setelah melalui proses belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Astari, dkk (2018:4) bahwa tujuan hasil belajar yaitu untuk mengukur kemampuan yang muncul pada diri peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Surya (2017:43) mengemukakan pendapat mengenai tujuan hasil belajar yaitu sebagai tolak ukur untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama pembelajaran. Sedangkan menurut Hekmah, dkk (2018:71) tujuan hasil belajar

yakni untuk mengetahui perubahan seseorang setelah belajar, mulai dari hal tidak dimengerti menjadi mengerti, yang tidak paham akan menjadi paham.

Berbeda dengan beberapa pendapat tersebut, Mirdanda (2018:34) mengungkapkan bahwa hasil belajar itu dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian tujuan hasil belajar diperjelas oleh pendapat dari Hamalik (2017:180) yaitu memberikan informasi tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar, memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar peserta didik lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik, menetapkan kesulitan-kesulitannya dan menyarankan kegiatan-kegiatan remedial (perbaikan), dan memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar peserta didik dengan cara mengenal ke majuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan.

c. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Pada dasarnya, proses belajar tidak hanya menyangkut aktivitas fisik saja, melainkan aktivitas otak juga yaitu berfikir. Oleh karena itu, hasil belajar yang diperoleh peserta didik mencakup berbagai aspek atau jenis. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Sukmanasa (2016:13) mengungkapkan bahwa jenis-jenis hasil belajar itu saling berkesinambungan terdiri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik.

Adapun pendapat mengenai jenis-jenis hasil belajar yang dikemukakan oleh Isnaeni & Windiyani (2021:42) bahwa kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar itu wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang terukur dan bersumber dari serangkaian pengalaman belajar yang telah ditempuh peserta didik. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Riinawati (2021:3795) bahwa kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang mencakup ranah afektif, kognitif dan psikomotorik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Hamalik (2017:180) mengemukakan bahwa sasaran hasil belajar itu mencakup perkembangan ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Kemudian diperjelas oleh pendapat Ratnawulan & Rusdiana (2017:57) bahwa pada umumnya, hasil belajar dapat

dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. Namun secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Peserta didik dalam pembelajaran tentu akan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, baik dengan guru maupun dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, hasil belajar yang diperoleh tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor. Seperti yang dikemukakan oleh Christina & Kristin (2016:223) mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik itu terdapat dalam diri siswa yaitu kemampuan dan keinginan yang dimiliki untuk belajar, serta lingkungan sekitar siswa baik lingkungan sosial maupun keadaan yang sengaja dibuat oleh guru untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Berbeda dengan pendapat tersebut, Riinawati (2021:3795) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut.

1) Faktor pada diri peserta didik diantaranya intelegensi, kecemasan (emosi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, dan faktor fisik dan psikis.

2) Faktor diluar diri peserta didik, seperti ukuran kelas, suasana belajar (termasuk di dalamnya guru), fasilitsa, dan sumber belajar yang tersedia.

Adapun pendapat menurut Priansa (2017:86) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor Internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, 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 faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu guru, lingkungan sosial, kurikulum, sarana dan prasarana.

Sedangkan Fitria & Indra (2020:9) mengemukakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh peserta didik itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kapabilitas berpikir atau tingkah laku, motivasi intelektual, minat dan kesiapan jasmani serta rohani peserta didik. Kedua, lingkungan; yaitu sarana prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode, keluarga serta sokongan lingkungan.

Selanjutnya, pendapat menurut Wahyuningsih (2020:69–71) terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri (meliputi faktor fisiologi dan faktor psikologi),

dan faktor eksternal yang berasal dari luar manusia (meliputi faktor non sosial dan faktor sosial).

e. Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia membahas materi mengenai pemanfaatan berbagai sumber daya alam energi dengan rasa penuh kepedulian dan tanggung jawab. Muatan pelajaran pada pembelajaran ketiga subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia yakni Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia. Materi yang akan di bahas pada pembelajaran IPA yaitu mengenai macam-macam energi dan perubahannya. Sedangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan membahas materi mengenai wawancara.

Melalui pembelajaran ketiga subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia ini diharapkan peserta didik mengetahui serta memahami terkait pemanfaatan sumber daya energi dan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki keterampilan berkomunikasi yang baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran ketiga subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia akan diterapkan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan menggunakan model konvensional. Pembelajaran akan dibuat menjadi lebih aktif, menarik dan menyenangkan dengan

bantuan media video animasi. Sehingga peserta didik tentu akan ikut berperan aktif dalam pembelajaran, mau berdiskusi dengan guru maupun berdiskusi secara berkelompok. Dengan begitu peserta didik pun akan lebih memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi dan hasil belajarnya pun meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disintesiskan bahwa hasil belajar subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia yaitu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran pada materi macam-macam energi dan perubahannya dalam kehidupan sehari–hari, dan wawancara. Kemampuan yang diperoleh peserta didik yakni pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi

Penggunaan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran merupakan salat satu faktor yang dapat mempengaruhi terciptanya efektifitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai seseorang yang bertanggung jawab penuh atas segala yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, harus mampu menentukan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Saat ini model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sangat beragam. Bahkan guru dapat menggunakan model pembelajaran dengan disesuaikan pada kurikulum yang diterapkan di sekolah yaitu kurikulum 2013. Terdapat

4 model pembelajaran yang menjadi andalan dalam pembelajaran kurikulum 2013, diantaranya yaitu *Inquiry Leaning, Discovery Learning, Problem Based Learning,* dan *Project Based Learning.* Namun hingga saat ini masih ada guru yang belum menerapkan model pembelajaran kurikulum 2013, dan hanya menerapkan model pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran konvensional ialah model pembelajaran yang berpusat pada guru, yang dimana guru lebih berperan aktif dalam pembelajaran dibandingkan peserta didik. Sejalan dengan pendapat Amry & Rahayu (2017:386) mengemukakan bahwa model pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang membuat guru sebagai tokoh utama di dalam kelas. Kemudian pendapat mengenai model pembelajaran konvensional makin diperkuat oleh Kustandi & Darmawan (2020:159) yang menyatakan bahwa model pembelajaran konvensional ini lebih banyak menekankan kepada aktivitas guru (*teacher center*), dimana seorang guru berperan sebagai sumber informasi utama, sedangkan aktivitas peserta didik lebih banyak menyimak dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru.

Model pembelajaran konvensional terkesan monoton karena hanya terjadi komunikasi dari satu arah, yang dimana guru memberikan penjelasan materi dan peserta didik hanya menyimak saja. Dengan kata lain, pembelajaran konvensional ini kurang

melibatkan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Tentu hal tersebut dapat menghambat kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Oleh karena itu, guru harus melakukan pembaharuan dengan menerapkan model pembelajaran kurikulum 2013 yang mampu mengarahkan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya melalui pemecahan suatu masalah yakni model *Problem Based Learning.*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang diyakini mampu meciptakan komunikasi dua arah dalam pembelajaran. Dengan kata lain, peserta didik akan dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran karena diarahkan oleh guru untuk memecahkan suatu masalah. Menurut Isnaeni & Windiyani (2021:42) model *Problem Based Learning* merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran tersebut kemampuan berpikir peserta didik benar-benar dioptimalkan melalui proses kerja terstruktur sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Virgiana & Wasitohadi (2016:103) mengemukakan 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. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Nurdin & Adriantoni (2019:228) bahwa model *Problem Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah masalah yang kemudian dilakukan pemecahannya oleh peserta didik yang diharapkan dapat menambah keterampilan peserta didik dalam pencapaian materi pembelajaran.

Adapun pendapat mengenai pengertian model *Problem Based Learning* yang dikemukakan oleh Handoko (2018:232) bahwa model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang secara langsung memberikan permasalahan untuk di pecahkan, sehingga peserta didik secara tidak langsung mencari pemecahan masalah yang ada, dan tentu saja keterampilan peserta didik dalam memproses pembelajaran menjadi semakin aktif. Sedangkan menurut Astyaningrum & Yp (2017:103) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* yaitu model pembelajaran yang membiasakan atau mengajarkan peserta didik dalam memecahkan masalah dan berfikir secara aktif, kreatif, inovatif.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Ciri utama dari model *Problem Based Learning* yaitu pembelajaran diawali dengan memberikan suatu masalah pada peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Larasati (2017:33) menyatakan 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. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Septiana & Kurniawan (2018:99) bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* dimulai dari dihadapkan pada masalah, masalah yang dihadapkan berkaitan dengan lingkungan nyata siswa, dan kemudian guru mendorong siswa untuk mencari, memilih dan menentukan pemecahan sesuai dengan kemampuannya.

Adapun pendapat menurut Bella (2020:3) yang mengemukakan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* yaitu menghubungkan atau menghadirkan masalah kehidupan nyata didalam kegiatan praktek atau pembelajaran di

dalam kelas. Sejalan dengan pendapat tersebut, Woa, dkk (2018:410) mengemukakan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* menekankan pada penggunaan permasalahan yang ada di sekitar siswa untuk melatih siswa dalam berpikir kemudian memecahkan masalah. Kemudian diperjelas oleh pendapat Cahyaningsih & Ghufron (2016:107) bahwa model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik bahwa pembelajaran berpusat pada siswa, pembelajarannya berbasis pada masalah yang masalahnya autentik dan di sini guru bertindak sebagai fasilitator, dan dari pembelajaran tersebut siswa nantinya dapat menemukan sendiri cara untuk memecahkan masalah.

c. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan mengapa bisa dikatakan tepat untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran. Sebagaimana model *Problem Based Learning* juga memiliki kelebihan seperti yang dikemukakan oleh Sa'diyah, dkk (2015:16) diantaranya yaitu peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata, peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta

didik dalam menghafal atau menyampaikan informasi, dan terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.

Sejalan dengan pedapat tersebut, Suari (2018:243) juga mengemukakan pendapat mengenai kelebihan dari model *Problem Based Learning* yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit, memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki peserta didik. Sehingga model *Problem Based Learning* dapat mendorong peserta didik berfikir kreatif, imajinatif, refleksi, tentang model dan teori, serta mengenalkan gagasan – gagasan pada saat yang tepat, mencoba gagasan baru, dan mampu mendorong peserta didik memperoleh kepercayaan dirinya.

Adapun kelebihan model *Problem Based Learning* menurut Vera & Astuti (2019:14) yaitu peserta didik dapat aktif dalam memecahkan masalah, lebih memahami konsep, pengetahuan tertanam, merasakan manfaat pembelajaran, memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, dan saling berinteraksi didalam kelompok.

Nurdin & Adriantoni (2019:228) mengemukakan kelebihan dari pemanfaatan model *Problem Based Learning* yaitu mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif dan mandiri, meningkatkan motivasi dan kemampuan memecahkan masalah, membantu peserta didik belajar untuk mentransfer

pengetahuan dengan situasi baru, penerapan model *Problem Based Learning* dapat membuat pembelajaran bermakna, peserta didik akan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan, dan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Sedangkan menurut Setyo, dkk (2020:27) kelebihan model *Problem Based Learning* antara lain 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.

d. Kelemahan Model *Problem Based Learning*

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. Sedangkan, menurut Sa'diyah, dkk (2015:16) kelemahan pada model *Problem Based Learning* yaitu tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi, dan dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Vera & Astuti (2019:14) menyatakan bahwa kelemahan dari model *Problem Based Learning* yaitu tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, suatu kelas memiliki tingkat keragaman peserta didik, membutuhkan waktu yang tidak sedikit, dan membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja peserta didik dalam kelompok.

Adapun kelemahan dari model *Problem Based Learning* menurut Nurdin & Adriantoni (2019:228) diantaranya yaitu kurang terbiasanya peserta didik dan pengajar dengan metode ini,

kurangnya waktu pembelajaran, peserta didik tidak dapat benar-benar tahu apa yang mungkin penting bagi mereka untuk belajar, dan seorang guru sulit menjadi fasilitator yang baik.

Selanjutnya, kelemahan dari model *Problem Based Learning* menurut Mulyoto, dkk (2020:114) antara lain yaitu peserta didik akan merasa enggan atau malas untuk mencoba jika masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, keberhasilan yang akan dicapai dalam strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* ini akan membutuhkan cukup waktu yang banyak untuk persiapan, dan tanpa pemahaman mengapa para peserta didik berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi atau dipelajari, maka peserta didik tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari pada saat pembelajaran.

e. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Langkah-langkah model *Problem Based Learning* menurut Vera & Astuti (2019:14) yaitu sebagai berikut.

1) Orientasi peserta didik pada masalah.
2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.
4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Sejalan dengan pendapat tersebut, berikut ini langkah-langkah model *Problem Based Learning* menurut Susilowati & Muryati (2021:48) yaitu:

1) Memberikan orientasi masalah kepada peserta didik.
2) Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti.
3) Pelaksanaan investigasi.
4) Mengembangkan dan menyajikan hasil.
5) Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan.

Adapun langkah-langkah model *Problem Based Learning* menurut Surya (2017:42) yakni sebagai berikut:

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.

Menurut Harisantoso, dkk (2020:75) langkah-langkah model *Problem Based Learning* yakni:

1) Orientasi masalah yang aktual dan autentik.
2) Mengorganisasikan peserta didik dalam belajar.
3) Memberi bimbingan dalam penyelidikan mandiri atau kelompok.
4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
5) Menganalis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Beberapa pendapat tersebut, diperjelas oleh Sani (2021:259) bahwa langkah-langkah model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

1) Memberikan orientasi permasalahan kepada peserta didik, guru membahas tujuan pembelajaran, memaparkan kebutuhan logistik untuk pembelajaran, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif.
2) Mengorganisasikan peserta didik untuk penyelidikan, guru membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar/penyelidikan untuk menyelesaikan permasalahan.

3) Pelaksanaan investigasi, guru mendorong peserta didik untuk memperoleh informasi yang tepat, melaksanakan penyelidikan, dan mencari penjelasan solusi.
4) Mengembangkan dan menyajikan hasil, guru membantu peserta didik merencanakan produk yang tepat dan relevan, seperti laporan, rekaman video, dsb untuk keperluan penyampaian hasil.
5) Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan, guru membantu peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan dan proses yang mereka lakukan.

f. Pengertian Media Video Animasi

Peserta didik dalam memperoleh materi pelajaran melalui media video animasi memanfaatkan dua indera yaitu indera penglihatan dan pendengaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Apriansyah (2020:9) mengemukakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media video animasi tingkat keberhasilannya lebih tinggi karena masuk melalui 2 sensor indera manusia yaitu mata dan telinga.

Adapun pendapat menurut Zakirman & Hidayati (2017:86–87) bahwa media video animasi adalah media yang menggabungkan kemampuan audio dan visual (gambar bergerak). Sejalan dengan pendapat tersebut, Farindhni (2018:176) menyatakan bahwa media video animasi adalah

media yang menampilkan gambar animasi bergerak dan bersuara secara bersamaan.

Ayuningsih (2017:45) mengemukakan bahwa media video animasi adalah sebuah tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas penggerakan. Selanjutnya, Andriani (2019:32) menyatakan bahwa pada dasarnya video animasi ialah serangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain separti gambar statis atau teks.

g. Kelebihan Media Video Animasi

Setiap media pembelajaran tentu memiliki kelebihan, sama halnya dengan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran menurut Apriansyah (2020:9) bahwa media video animasi mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar, sehingga media video animasi ini sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Andriani (2019:32) mengatakan bahwa media video animasi dapat menarik perhatian peserta didik dan memperkuat motivasi melalui tulisan atau gambar yang bergerak- gerak. Selanjutnya, Isti & Wardoyo (2020:23) menyatakan bahwa kelebihan media video animasi yaitu dapat menarik peserta didik untuk lebih giat belajar, materi

yang disampaikan terlihat menarik, dan memudahkan menerima materi pembelajaran.

Afridzal (2018:236) mengemukakan bahwa kelebihan menggunakan media video animasi diantaranya yaitu guru tidak menjelaskan materi secara berulang-ulang, peserta didik dapat melihat secara jelas objek yang bergerak sesuai dengan materi yang diajarkan.

Adapun pendapat menurut Dewi (2017:4) bahwa pesan dan informasi yang disampaikan dalam media video animasi lebih menarik perhatian peserta didik, peserta didik dapat memahami suatu konsep secara utuh, bukan hanya sebagai pengetahuan tetapi juga dapat diterapkan didalam kegiatan proses pembelajaran maupun didalam kehidupan sehari-hari

h. Kelemahan Media Video Animasi

Disamping kelebihan, tentu media video animasi memiliki kelemahan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Huda & Ardi (2021:15) bahwa kelemahan dari media video animasi yaitu kemungkinan peserta didik akan kehilangan secara detail dalam pemaparan materi dan kurangnya interaksi dengan materi karena peserta didik hanya menyaksikan saja. Selanjutnya, Muzaache (2021:177) mengatakan bahwa kelemahan dari media video animasi yaitu membutuhkan biaya yang lumayan mahal.

Adapun pendapat menurut 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.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disintesiskan 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.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan telaah pustaka yang peneliti lakukan, berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan variabel penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Juwita Dewi, Semara Putra, dan Nymn Ganing pada tahun 2017, Universitas Pendidikan Ganesha. Dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual animasi pada kelompok eksperimen yang berjumlah 36 siswa mendapatlan nilai tertinggi yaitu 97 dan nilai terendah 58. Sedangkan pada pembelajaran konvensional di kelompok kontrol yang berjumlah 36 siswa mendapatkan nilai tertinggi yaitu 78 dan nilai terendah 52. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen jauh lebih baik dari pada kelompok kontrol. Hal ini disebabkan karena penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual animasi dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan pemikiran kritis siswa dan memotivasi siswa untuk belajar serta meningkatkan keaktifan siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rustinah, Muhammad Basri, Muhajir pada tahun 2021, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dengan judul penelitian yaitu "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN 3 Sambung Jawa Kabupaten Pangkep". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media animasi pada kelas eksperimen dapat dikatakan bahwa minat belajar murid cukup berperan dalam hasil belajar murid, pada kelas eksperimen minat murid berada pada kategori sangat tinggi sebesar 90% dengan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 70%, pada kelas

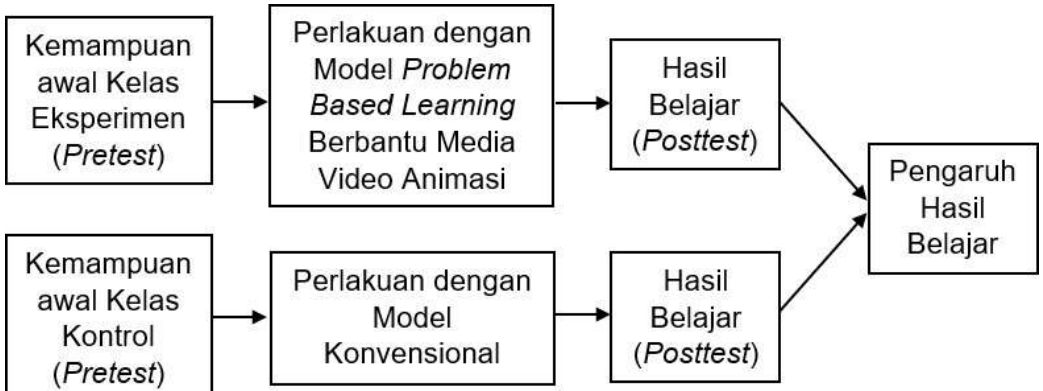
kontrol minat murid berada pada kategori sangat tinggi sebesar 70% dengan ketuntasan hasil belajar siswa hanya sebesar 15%.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ialah pola pikiran yang menunjukkan relasi antar variabel yang diteliti serta jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab dalam penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan pada dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penerapan model *Problem Based Learning* pada materi subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia akan diterapkan pada peserta didik kelas IV A sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol yaitu kelas IV B akan diterapkan pembelajaran konvensional pada materi subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. Kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan *pretest* dan *posttest* untuk melihat kemampuan hasil belajar peserta didik pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. Kemampuan hasil belajar peserta didik akan terlihat setelah peserta didik melalui proses pembelajaran pada materi macam-macam energi dan perubahannya dalam kehidupan sehari–hari, dan wawancara.

Berikut ini gambar kerangka berpikir penelitian eksperimen quasi di kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Bogor.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir Metode Penelitian Eksperimen Quasi Desain Dua Kelas

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah jawaban sementara dalam bentuk pernyataan terhadap masalah penelitian yang disajikan.

H_0 : Tidak terdapat 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 Ajaran 2021/2022.

H_a : Terdapat 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 Ajaran 2021/2022.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

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. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor. Penelitian dilakukan pada kelas IV A dan IV B Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

Tabel 3. 1 Waktu dan Tempat Penelitian

No.	Hari, Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Rabu,1 Juni 2022	09.00 WIB - Selesai	Uji Coba Instrument
2.	Kamis, 9 Juni 2022	09.00 WIB - Selesai	Penelitian di Kelas Eksperimen
3.	Jumat, 10 Juni 2022	09.00 WIB - Selesai	Penelitian di Kelas Kontrol

C. Desain Penelitian Eksperimen Quasi

Desain penelitian ini adalah eksperimen quasi desain dua grup, termasuk dalam desain subjek random *pretest-posttest* kelompok kontrol. Subjek penelitian ini yaitu kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor. Kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas IV B, sedangkan kelas kontrol yaitu kelas IV A. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan variabel bebas yaitu model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dan variabel terikat yaitu hasil belajar subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. Sedangkan kelas kontrol tidak akan diberikan perlakuan dengan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi, melainkan hanya diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional.

Tabel 3. 2 Desain Penelitian Eksperimen Quasi Dua Kelas

Kelas	***Pretest***	**Perlakuan**	***Posttest***
Eksperimen (KE)	O_1	X	O_2
Kontrol (KK)	O_1	-	O_2

Keterangan:

KE = Kelas Eksperimen

KK = Kelas Kontrol

X = Kelas eksperimen yang diberi perlakuan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi

(-) = Tidak diberikan perlakuan

O_1 = *Pretest*

O_2 = *Posttest*

Pada awal pembelajaran, peneliti akan memberikan *pretest* dengan tes yang sama. Kemudian kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Lalu di akhir pembelajaran, peneliti akan memberikan *posttest* kepada kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen quasi yang termasuk metode penelitian kuantitatif. Sugiyono (2018:72) mendefinisikan bahwa metode penelitian eksperimen yaitu sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Adapun pendapat menurut Setyosari (2016:49) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang menguji hubungan sebab akibat, dan dalam penelitian eksperimen quasi terdapat random kelompok yang biasanya dipakai sebagai dasar untuk menetapkan sebagai kelompok perlakuan dan kontrol

E. Populasi dan Sampel

Menurut Maolani & Cahyana (2015:39) mengatakan bahwa populasi adalah semua anggota dari suatu kelompok orang, kejadian,

atau objek – objek yang ditentukan dalam suatu penelitian. Sedangkan sampel merupakan suatu bagian dari suatu populasi.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas kelas IV A dan kelas IV B di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor Semester Genap Tahun Peljaran 2021/2022.

Tabel 3. 3 Populasi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2

No.	**Kelas**	**Jumlah**
1.	IV A	24
2.	IV B	24
Jumlah		48

Seluruh populasi kelas IV akan digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini. Maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A dan kelas IV B di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor Smester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Pada kelas IV B dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang, dijadikan sebagai kelas eksperimen, dan diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi. Kemudian kelas IV A dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang dijadikan sebagai kelas kontrol, tidak diberikan perlakuan dengan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi, melainkan hanya diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan membagikan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 40 soal yang sudah divalidasi, dengan empat pilihan jawaban. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*) adalah tes yang diberikan kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dengan memberikan perlakuan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan model pembelajaran konvensional. Tes awal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal pada peserta didik sebelum diberikannya materi pembelajaran.
2. Tes akhir (*posttest*) adalah tes yang diberikan kepada peserta didik setelah menerima materi pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran yang diberikan perlakuan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan model pembelajaran konvensional. Tes akhir ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sudah diberikan.

G. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Konseptual

a. Hasil Belajar Subtema Pemanfaataan Kekayaan Alam di Indonesia

Hasil belajar subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia yaitu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran pada materi pemanfaatan sumber daya energi dan perubahan energi dalam kehidupan sehari–hari, dan wawancara. Kemampuan yang diperoleh peserta didik yakni pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor

b. Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi

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.

2. Definisi Operasional

Pembelajaran yang dipilih dari pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia ini adalah pembelajaran ketiga, dengan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia. Materi yang akan di bahas pada pembelajaran IPA yaitu mengenai

macam-macam energi dan perubahannya. Sedangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan membahas materi mengenai mengenai wawancara. Penilaian hasil belajar pada pembelajaran ketiga dalam penelitian ini mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian aspek kognitif dilakukan menggunakan instrumen soal, jadi peserta didik akan mendapatkan skor setelah mengerjakan *pretest d*an *posttest* yang diberikan. Sedangkan pada penilaian aspek afektif dan psikomotorik diukur menggunakan rubrik penilaian dengan cara mengamati perilaku dan kinerja peserta didik secara langsung.

Tabel 3. 4 Desain Penilaian Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
IPA	3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	3.5.1 Menemukan berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari.	Tertulis	PG
		3.5.2 Menelaah berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif dalam	Tertulis	PG

		kehidupan sehari-hari.		
	4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	4.5.1 Menyimpulkan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	Tertulis	PG
Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	3.3.1 Menemukan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	Tertulis	PG
		3.3.2 Menelaah informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	Tertulis	PG
	4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.	4.3.1 Menyimpulkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.	Tertulis	PG

3. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia

Butir soal tes hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia disusun berdasarkan materi pembelajaran ketiga yang mencakup muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Sebelum Penelitian

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Aspek Kognitif	Nomor Butir Soal	Jumlah
IPA	3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	3.5.1 Menemukan berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari.	C4	1, 2, 5, 6, 7	5
		3.5.2 Menelaah berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari.	C4	3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	10

	4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	4.5.1 Menyimpulkan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	C5	16, 17, 18, 19, 20	5
Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	3.3.1 Menemukan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	C4	21, 22, 23, 24, 27, 28, 29	7
		3.3.2 Menelaah informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	C4	25, 26, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39	10
	4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.	4.3.1 Menyimpulkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.	C5	36, 38, 40	3

4. Uji Coba Instrumen Penelitian

   a. Uji Validitas

      Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kualitas instrumen terhadap objek yang akan diteliti lebih lanjut (Riyanto & Hatmawan, 2020:63). Suatu instrumen yang valid, maka validitasnya tinggi. Sedangkan instrumen yang tidak valid berarti validitasnya rendah. Oleh karena itu, semua soal yang sudah dibuat, harus diuji validitasnya untuk mengetahui apakah butir – butir soal tersebut diterima (valid) atau ditolak (invalid). Uji validitas instrument dapat diukur dengan menggunakan rumus Koefisien Korelasi Point Biserial, yakni sebagai berikut

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t}\sqrt{\frac{\overline{p}}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = Koefisien Korelasi Point Biserial

M_p = Rata – rata skor dari seluruh responden yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

M_t = Rata-rata skor total

S_t = Standar deviasi

p = Proporsi peserta didik yang menjawab benar

q = Proporsi peserta didik yang menjawab salah

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen

Validitas Butir Soal	Nomor Soal	Jumlah	Hasil (%)
Valid	2, 5, 6, 9, 13, 15, 21, 23, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 35, 36, 37, 38, 39	20	50%
Tidak Valid	1, 3, 4, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 32, 34, 40	20	50%
Jumlah		40	100%

b. Uji Koefisien Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat dihitung menggunakan rumus *Kuder Richardson* K-R_{20}, yakni sebagai berikut.

$$KR_{20} = r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(\frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2}\right)$$

Keterangan:

k = Jumlah butir soal

p = Proporsi jawaban benar pada butir tertentu

q = Proporsi jawaban salah pada butir tertentu (q = 1-p)

S_t^2 = Varians skor total

Tabel 3. 7 Indeks Koefisien Reliabilitas

Indeks (Konversi Nilai)	Kriteria/Interpretasi
0,80 - 1,00	Sangat tinggi
0,70 - 0,79	Tinggi
0,60 - 0,69	Sedang
< 0,60	Rendah

Tabel 3. 8 Hasil Indeks Koefisien Reliabilitas Uji Coba

Jumlah Soal Valid	Koefisien Reliabilitas	Kriteria
20	0,84	Sangat Tinggi

c. Tingkat Kesukaran Butir Soal

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks tingkat kesukaran.

B = Banyaknya peserta didik menjawab soal dengan benar.

JS = Jumlah seluruh peserta didik yang tes.

Tabel 3. 9 Tingkat Kesukaran Butir Soal

Indeks (Konversi Nilai)	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,29	Sukar
0,30 - 0,69	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Tabel 3. 10 Hasil Indeks Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba

Indeks (Konversi Nilai)	Kategori	Jumlah Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 – 0,29	Sukar	-		
0,30 - 0,69	Sedang	11	55%	2, 5, 6, 13, 15, 23, 28, 29, 30, 31, 36
0,70 – 1,00	Mudah	9	45%	9, 21, 26, 27, 33, 35, 37, 38, 39
Jumlah		20	100%	20

d. Daya Pembeda

Daya pembeda butir instrumen tes adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai atau berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah atau kurang mampu Supardi (2017:166). Berikut ini rumus untuk mengetahui daya pembeda butir soal.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Indeks diskriminasi (daya pembeda).

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas.

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah.

P_A = B_A/J_A : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

P_B = B_B/J_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Tabel 3. 11 Indeks Daya Pembeda

Indeks	Interpretasi DP
0,00 < DP ≤ 0,19	Jelek *(poor)*
0,20 < DP ≤ 0,39	Cukup *(satisfactory)*
0,40 < DP ≤ 0,69	Baik *(good)*
0,70 < DP ≤ 1,00	Baik sekali *(very good)*

Tabel 3. 12 Hasil Indeks Daya Pembeda Uji Coba

Indeks (Konversi Nilai)	Kategori	Jumlah Soal	Hasil (%)	Nomor Butir Soal
0,00 < DP ≤ 0,19	Jelek	-	-	-
0,20 < DP ≤ 0,39	Cukup	10	50%	13, 21, 26, 27, 29, 33, 35, 36, 37, 39
0,40 < DP ≤ 0,69	Baik	9	45%	2, 5, 6, 9, 23, 28, 30, 31, 38
0,70 < DP ≤ 1,00	Baik sekali	1	5%	15
Jumlah		20	100%	20

H. Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis adalah data skor tes yang merupakan hasil belajar peserta didik pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.

1. Pemberian skor pada *pretest* dan *posttest.*

   Pretest dan *posttest* merupakan berisi tes yang sama, berbeda pada waktu pemberiannya saja. *Pretest* diberikan saat awal pembelajaran, sedangkan *posttest* diberikan di akhir pembelajaran. Pemberian skor pada pada *pretest* dan *posttest* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif peserta didik.

2. Menghitung skor *N-Gain* yang dinormalisasikan.

   Untuk menganalisis data hasil belajar *pretest* dan *posttest* menurut Meltzer dalam Panduan Penulisan Proposal dan dan Skripsi (2021:78) yaitu dengan cara membandingkan skor *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *N-Gain*, seperti dibawah ini:

$$N - Gain = \frac{Sposttest - Spretest}{Smaksimal - Spretest}$$

   Keterangan:

   S pretes = Skor tes awal.

   S postes = Skor tes akhir.

   S maksimal = Skor maksimal.

Tabel 3. 13 Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
G ≥ 0,7	Tinggi
0,30 ≤ G < 0,70	Sedang
G < 0,3	Rendah

3. Menghitung skor rata-rata (mean) dan standar deviasi (SD)

   Menurut Sopingi (2015:77) Rata-rata hitung didefinisikan sebagai penjumlahan dari seluruh skor dibagi dengan jumlah skor. Berikut ini rumus menghitung rata-rata (mean).

$$Mean = \bar{x} = \frac{\sum fi.xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Rata-rata.

fi = Frekuensi masing-masing kelas.

xi = Titik tengah.

n = Banyaknya data.

$$Standar\ Deviasi = SD = \sqrt{\frac{n\ \sum Y - \sum(Y)^2}{n\ (n-1)}}$$

Keterangan:

SD = Varians.

∑Y = Jumlah nilai *N-Gain* peserta didik.

$(\sum Y)^2$ = Jumlah kuadrat nilai *N-Gain* peserta didik.

n = Jumlah peserta didik

4. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Supardi (2017:173) menyatakan bahwa uji normalitas adalah menguji apakah data memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik, dan tujuan melakukan uji normalitas data yaitu untuk mengetahui apakah distribusi data mengikuti atau mendekati distribusi normal atau mempunyai pola seperti distribusi normal. Berikut ini rumus perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji liliefors.

$$L_0 = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan:

L_0 = Harga mutlak terbesar.

$F(Z_i)$ = Peluang angka baku.

$S(Z_i)$ = Proporsi angka baku.

Kriteria uji normalitas yaitu sebagai berikut.

1) H_a ditolak jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ artinya tidak berdistribusi normal.
2) H_a diterima jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ artinya berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Menurut Supardi (2017:189) uji homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Maka tujuan melakukan uji homogenitas yaitu untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi adalah sama atau tidak. Perhitungan uji homogenitas menggunakan uji Fisher dengan syarat nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti H_a diterima dalam taraf signifikan 5% (0,05), maka data penelitian dinyatakan homogen. Berikut ini rumus uji homogenitas menggunakan uji fisher.

$$Si^2 = \sqrt{\frac{n \,.\, \sum y - (\sum y)^2}{n\,(n-1)}}$$

Keterangan:

Si^2 = Varians.

n = Jumlah peserta didik.

$\sum y$ = Jumlah N-Gain peserta didik.

$(\sum y)^2$ = Jumlah kuadrat N-Gain peserta didik.

$$F_{hitung} = \frac{Varians\ terbesar}{Varians\ terkecil}$$

Keterangan:

F_{hitung} = Persamaan dua varians.

Varians terbesar = Varians terbesar data hasil penelitian.

Varian terkecil = Varians terkecil data hasil penelitian.

Kriteria uji homogenitas yaitu sebagai berikut.

1) $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti tidak homogen.
2) $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti homogen

c. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat kemampuan kognitif peserta didik dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini langkah – langkah dalam melakukan uji hipotesis.

1) Melakukan taraf nyata (α) dan t_{tabel}.

Jika taraf nyata sebesar 5% (0,05), maka pengujian dua arah $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$ dengan derajat kebebasan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2)$.

2) Menentukan kriteria pengujian.

Kriteria pengujian:

a) H_0 diterima apabila $-t\ 1 - \frac{1}{2}\ \alpha < t < 1 - \frac{1}{2}\ \alpha$

b) H_0 ditolak apabila $-t\ 1 - \frac{1}{2}\ \alpha > t > 1 - \frac{1}{2}\ \alpha$

3) Menentukan nilai uji statistik (nilai t_{hitung})

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{s\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = Rasio rata-rata yang dikorelasikan.

x_1 = Nilai rata-rata N-Gain kelompok 1.

x_2 = Nilai rata-rata N-Gain kelompok 2.

S = Standar deviasi gabungan.

n_1 = Jumlah subjek kelompok 1.

n_2 = Jumlah subjek kelompok 2.

I. Hipotesis Statistik

Hipotesis dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. H_0 : $\mu_0 = \mu_1$ Tidak terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.
2. Ha : μ1 > μ0 Terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.

J. Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 3. 14 Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Jadwal Kegiatan	2021/2022																																								
		Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun				Jul				Ags				Sep
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
1.	Penyusunan Proposal	■	■	■	■	■	■																																			
2.	Seminar Proposal							■																																			
3.	Perbaikan Proposal									■	■	■	■																															
4.	Bimbingan Skripsi													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■															
5.	Uji Coba Instrumen																												■														
6.	Analisis Data dan Perbaikan																												■	■													
7.	Penelitian																													■													
8.	Penyusunan Laporan Hasil Penelitian																														■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
9.	Sidang Skripsi																																									■

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan kegiatan penelitian, pada bab ini disajikan hasil dari penelitian mengenai analisis deskripsi data pada kegiatan penelitian, diantaranya yaitu uji prasyarat analisis, uji hipotesis, pembahasan pada hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Pengadilan 2 Kota Bogor pada hari Kamis tanggal 9 Juni 2022 di Kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan hari Jumat tanggal 10 Juni 2022 di Kelas IV A, semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Jumlah responden penelitian ini sesuai dengan jumlah peserta didik dari dua kelas tersebut yaitu 48 peserta didik.

Penelitian dilakukan pada subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. Hasil penelitian terbagi menjadi dua bagian, yaitu data hasil hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada kelompok kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi, dan data pada hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia kelompok kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

a. Deskripsi Data Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Kelas Eksperimen Menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi.

1) *Pretest*

Berdasarkan perolehan data sebelum peserta didik menerima pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi, didapatkan jumlah skor minimal pada *pretest* sebesar 40, skor maksimal 85 dan skor rata-rata *pretest* sebesar 58,33.

2) *Posttest*

Berdasarkan perolehan data setelah peserta didik menerima pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi, didapatkan jumlah skor minimal pada *posttest* sebesar 65, skor maksimal 100 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 87,29.

3) N-Gain

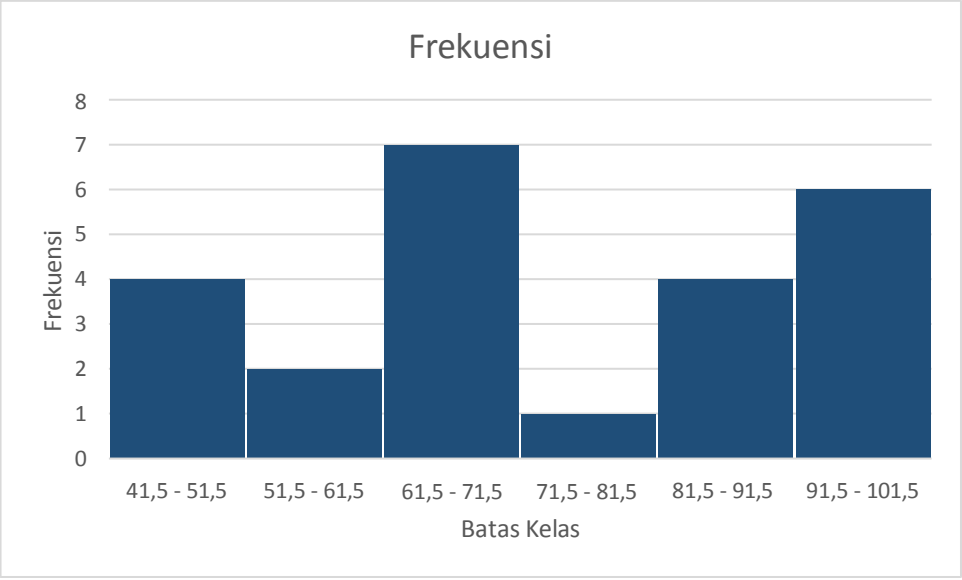
Berdasarkan perolehan data dari peserta didik yang menerima pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi setelah dilakukan perhitungan N-Gain, data tersebut memperoleh skor minimal 42, skor maksimal 100, dan rata-rata nilai N-Gain sebesar 74.

Distribusi frekuensi dari data-data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas Eksperimen Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantu Media Video Animasi

Interval Nilai		Batasan Kelas		Titik Tengah (Xi)	Fi	Xi.fi	f relatif (%)
42	51	41,5	51,5	46,5	4	186	17%
52	61	51,5	61,5	56,5	2	113	8%
62	71	61,5	71,5	66,5	7	465,5	29%
72	81	71,5	81,5	76,5	1	76,5	4%
82	91	81,5	91,5	86,5	4	346	17%
92	101	91,5	101,5	96,5	6	579	25%
Jumlah					24	1766	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, maka grafik histogram pada hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terdapat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. 1 Histogram Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media Video Animasi

b. Deskripsi Data Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional.

1) *Pretest*

Berdasarkan perolehan data sebelum peserta didik menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, didapatkan jumlah skor minimal pada *pretest* sebesar 35, skor maksimal 80 dan skor rata-rata *pretest* sebesar 56,67.

2) *Posttest*

Berdasarkan perolehan data setelah peserta didik menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, didapatkan jumlah skor minimal pada *posttest* sebesar 65, skor maksimal 100 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 81,88

3) N-Gain

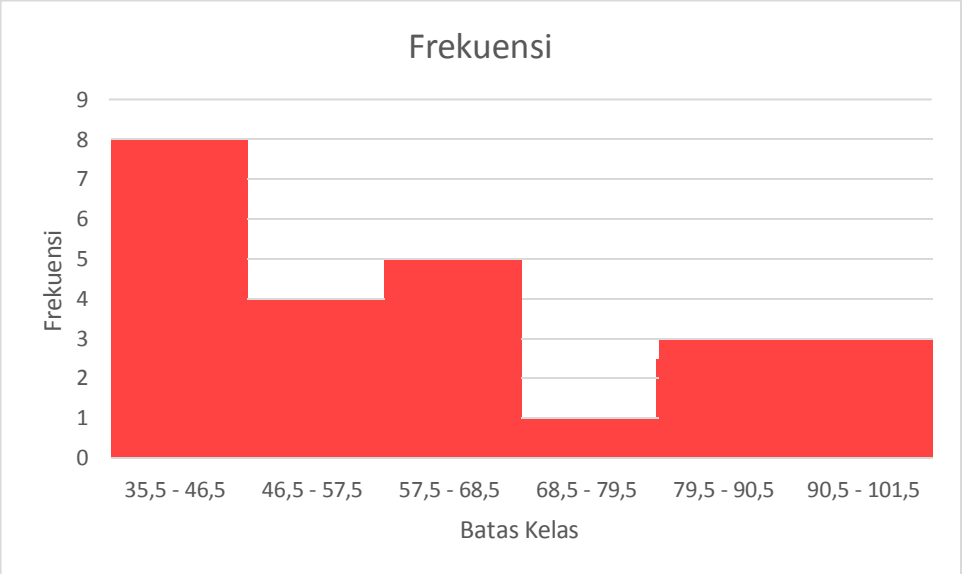
Berdasarkan perolehan data dari peserta didik yang menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional setelah dilakukan perhitungan N-Gain, data tersebut memperoleh skor minimal 36, skor maksimal 100, dan rata-rata nilai N-Gain sebesar 62.

Distribusi frekuensi dari data-data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Skor N-Gain Kelompok Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

Interval Nilai		Batasan Kelas		Titik Tengah (Xi)	Fi	Xi.fi	f relatif (%)
36	46	35,5	46,5	41	8	328	33%
47	57	46,5	57,5	52	4	208	17%
58	68	57,5	68,5	63	5	315	21%
69	79	68,5	79,5	74	1	74	4%
80	90	79,5	90,5	85	3	255	12,5%
91	101	90,5	101,5	96	3	288	12,5%
Jumlah					24	1468	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, maka grafik histogram pada hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia menggunakan model pembelajaran konvensional terdapat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. 2 Histogram Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

c. Deskripsi Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

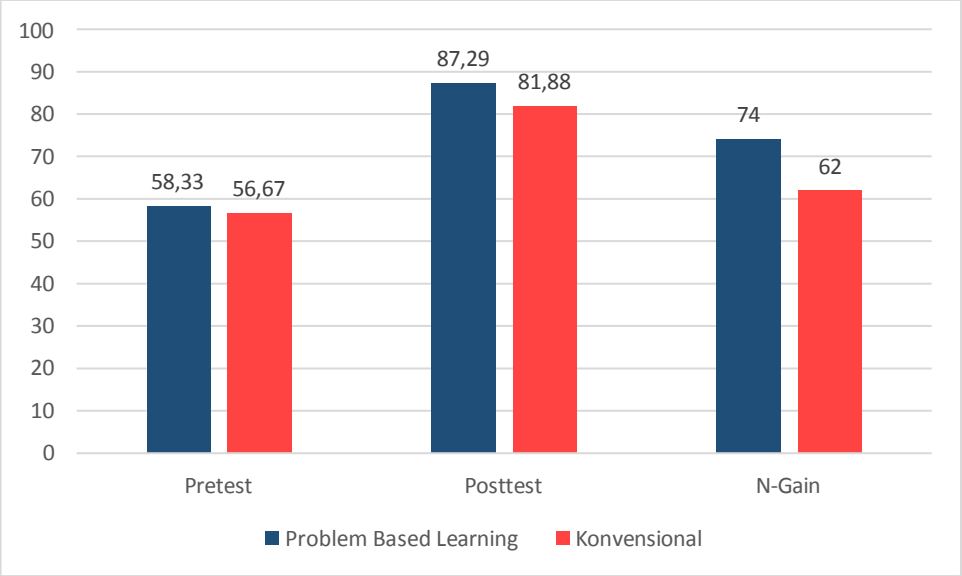
Berdasarkan data skor rata-rata *pretest*, skor rata-rata *posttest* dan skor rata-rata N-Gain yang diperoleh kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan yang diperoleh kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, dari data-data tersebut terdapat pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 3 Rekapitulasi Skor Rata-Rata Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Kelas Kontrol

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 Pengatahuan (%)		83%	66,7%

d. Gambar Histogram Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

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



Gambar 4. 3 Histogram Pengaruh Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Kelompok Kelas Model Problem Based Learning dan Kelompok Kelas Model Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi lebih baik dari pada 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 pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.

B. Pengujian Prasyarat Analisis

Analisis prasyarat data pada penelitian ini dilakukan dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan teknik uji t. Sebelum melakukan analisis data terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis yaitu dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan pada data dua kelompok kelas penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen pada penelitian ini yaitu kelas IV B SDN Pengadilan 2 Kota Bogor, dan kelas kontrolnya yaitu kelas IV A SDN Pengadilan 2 Kota Bogor. Perhitungan uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus dari Uji Liliefors, dengan syarat sebagai berikut:

$H_0 = L_{hitung} > L_{tabel}$ artinya sampel berasal dari populasi yang tidak normal.

$H_a = L_{hitung} < L_{tabel}$ artinya sampel berasal dari populasi yang normal.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas

No.	Distribusi Kelompok Perlakuan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1.	Hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia melalui model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi	0,112	0,181	Distribusi Normal
2.	Hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia melalui model pembelajaran konvensional	0,073	0,181	Distribusi Normal

Berdasarkan data yang diperoleh dari kelas eksperimen yang diterapkan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi, setelah dilakukan perhitungan uji normalitas menggunakan rumus liliefors, diperoleh L_{hitung} dengan nilai 0,112. Kemudian jika L_{hitung} dibandingkan dengan nilai L_{tabel} taraf kesalahan 5% yaitu 0,181. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, yang berarti data pada kelas eksperimen itu berdistribusi normal.

Adapun data yang diperoleh dari kelas kontrol yang diterapkan model pembelajaran konvensional, setelah dilakukan perhitungan uji normalitas menggunakan rumus liliefors, diperoleh L_{hitung} dengan nilai 0,073. Kemudian jika L_{hitung} dibandingkan dengan

nilai L_{tabel} taraf kesalahan 5% yaitu 0,181. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, yang berarti data pada kelas kontrol juga berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Perhitungan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi itu sama atau tidak. Perhitungan uji homogenitas ini menggunakan uji Fisher, dengan syarat nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti ata penelitian dinyatakan homogen dalam taraf signifikan 5% (0,05).

Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas Instrumen Hasil Belajar Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

No.	Varian yang diuji	Jumlah Sampel	Dk	F_{hitung}	F_{tabel}	α (0,05)
1	*Problem Based Learning*	24	23	1,078	2,014	Homogen
2	Konvensional	24				
Jumlah		48				
Syarat uji taraf signifikan $F_{hitung} < F_{tabel}$						

Setelah data penelitian dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan perhitungan uji homogenitas menggunakan uji Fisher, diperoleh nilai F_{hitung} dengan nilai 1,078 dan nilai F_{tabel} dalam taraf signifikan 5% (0,05) yaitu 2,014. Maka kesimpulannya data penelitian ini yang berasal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol itu bersifat homogen.

C. Pengujian Hipotesis Penelitian

1. Hasil Pengujian Uji t Nilai Rata-rata N-Gain Kelompok Kelas Eksperimen Model Problem Based Learning berbantu media video animasi dan Kelompok Kelas Kontrol Model Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan nilai rata-rata N-Gain kelompok kelas eksperimen model Problem Based Learning berbantu media video animasi dan kelompok kelas kontrol model pembelajaran konvensional, diperoleh nilai thitung 7,0257 dengan dk 46 yang berasal dari (24+24-2) sesuai dengan nilai tersebut, dengan demikian diperoleh ttabel pada taraf signifikan 0,05/2 = 0,025 sebesar 2,01290.

Tabel 4. 6 Hasil Uji t Rata-Rata N-Gain Kelompok Kelas Eksperimen dan Kelompok Kelas Kontrol

Kelompok Kelas	N	dk	Rata-rata N-Gain	t_{hitung}	t_{tabel}
Problem Based Learning berbantu media video animasi.	24	46	74	7,0257	2,01290
Konvensional	24		62		

Data penelitian ini dilakukan uji hipotesis menggunakan pengujian dua arah, maka kriteria pengujian untuk H_0 ditolak apabila $-2,01290 > t_{hitung} > 2,01290$.

2. Hipotesis Statistik

Setelah dilakukan pengujian uji prasyarat dengan hasil bahwa data hasil belajar pada subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia itu normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah H_0 yang diajukan itu diterima atau ditolak.

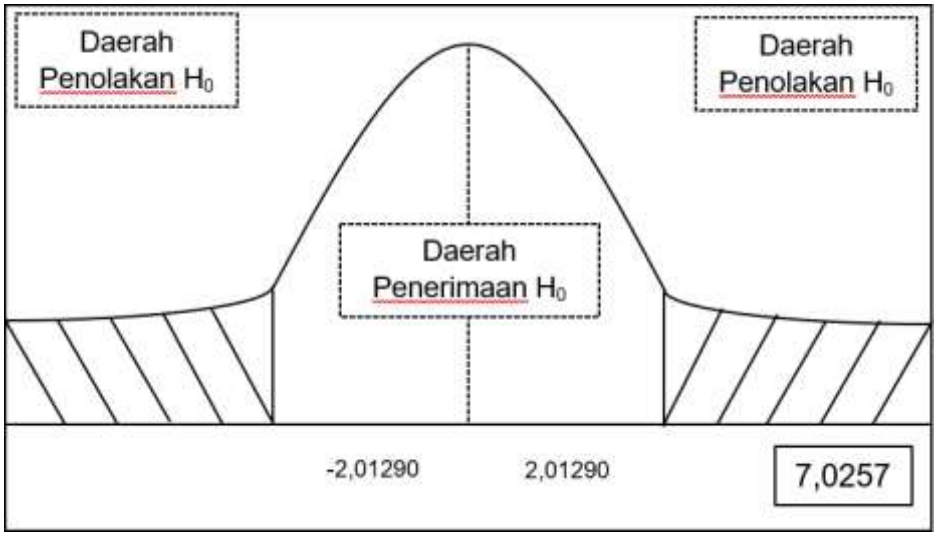
H_0 :Tidak terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.

H_a :Terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.

Pengujian hipotesis nol dilakukan menggunakan teknik statistik Uji t. Pehitungan uji hipotesis nol dilakukan dengan adanya nilai rata-rata N-Gain hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tahap selanjutnya dilakukan perhitungan uji t dalam taraf signifikan 0,05 = 0,025 dengan pengujian dua arah, maka 0,05/2 = 0.025. Kemudian diperoleh nilai t pada tabel distribusi normal sebesar 2,01290. Maka kriteria pengujiannya adalah H_0 ditolak apabila $-2{,}01290 > t_{hitung} > 2{,}01290$. 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 4. 4 Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0 Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Jika t_{hitung} berada antara -2,01290 sampai 2,01290 maka H_0 diterima. Sebaliknya jika t_{hitung} tidak berada antara -2,01290 sampai 2,01290 berarti H_a diterima. Hasil dari data penelitian ini memperoleh t_{hitung} sebesar 7,0257 yang berarti nilai t_{hitung} tersebut tidak berada antara -2,01290 sampai 2,01290 maka hasil penelitian ini yaitu H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Kemudian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Hasil

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh dan setelah dilakuan perhitungan N-Gain, hasil dari penelitian ini pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi memperoleh nilai rata-rata N-gain sebesar 74 dan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata N-gain sebesar 62. Maka dapat terlihat bahwa hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi lebih tinggi dibandingan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, yang artinya terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi.

Setelah dilakukan perhitungan uji t data penelitian ini memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,0257 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,01290, yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada kelas eksperimen yang diterapkan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi, karena hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar pada kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video

animasi terhadap hasil belajar subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. Tentu hal ini dapat tercapai karena didukung dengan pengelolaan kelas yang meliputi penggunaan media video animasi, kesiapan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, kesiapan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, kesesuaian materi yang disampaikan dengan bahan ajar, dan lain sebagainya.

Penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Gifkar Ika Oktova, Fenny Roshayanti, Sunan Baedowi (2019) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV". Hasil penelitian tersebut memperoleh t_{hitung} (2,457) > t_{tabel} (2,015). Dalam artian bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Saat kegiatan penelitian berlangsung, penerapan model *Problem Based Learning* mampu menciptakan interaksi dari dua arah, peserta didik ikut serta aktif dalam pembelajaran, sehingga ada hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran diawali dengan guru memberikan rangsangan atau stimulus kepada peserta didik melalui kegiatan mengamati keliling kelas. Selanjutnya guru memberikan suatu permasalahan yang kemudian dipecahkan oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat

yang dikemukakan oleh Nurdin & Adriantoni (2016:228) bahwa model *Problem Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah masalah yang kemudian dilakukan pemecahannya oleh peserta didik yang diharapkan dapat menambah keterampilan peserta didik dalam pencapaian materi pembelajaran. Sejalan juga dengan pendapat yang dikemukakan oleh Septiana & Kurniawan (2018:99) bahwa karakteristik dari model *Problem Based Learning* yaitu dimulai dari dihadapkan pada permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan nyata peserta didik, dan kemudian guru mendorong peserta didik untuk memecahkan permasalahan tersebut sesuai dengan kemampuannya.

Peserta didik memperoleh materi pelajaran melalui media video animasi yang ditayangkan oleh peneliti. Penayangan media video animasi ini memanfaatkan dua indera yaitu indera penglihatan dan pendengaran. Menurut Ayuningsih (2017:45) media video animasi adalah sebuah tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas penggerakan.

Berdasarkan pemaparan di atas, model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat terjadi karena model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan

seperti yang dikemukakan oleh Sa'diyah, dkk (2015:16) yaitu peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata, peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari peserta didik. Adapun kelebihan dari media video animasi menurut Apriansyah (2020:9) yaitu mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar, sehingga media video animasi sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Disamping kelebihan dari model *Problem Based Learning* dan media video animasi, tentu ada kelemahan juga. Namun dibalik kelemahan itu, penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi tetap memberikan pengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada kegiatan penelitian ini

E. Keterbatasan Peneliti

Sebagai sebuah karya ilmiah jenis eksperimen quasi ini telah dijalankan sebaik mungkin sesuai dengan prosedur penelitian ilmiah. Namun hasil yang diperoleh tidak luput dari kekurangan karena adanya keterbatasan peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian ini. Sehingga hasil yang diperoleh kurang sesuai dengan yang diharapkan. Setelah diamati, berikut ini beberapa keterbatasan yang mungkin terjadi saat kegiatan penelitian ini berlangsung, antara lain:

1. Referensi yang sangat terbatas, sehingga peneliti mengalami kesulitan saat mencari teori.
2. Penelitian hanya dilakukan pada subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.
3. Penelitian hanya dilakukan pada kelas IV A dan IV B di SDN Pengadilan 2 Kota Bogor Tahun Ajaran 2021/2022.
4. Kondisi kelas yang kurang kondusif dan hampir seluruh peserta didik pasif, karena guru kelas IV dalam keseharian hanya menerapkan model konvensional. Sehingga siswa harus beradaptasi terlebih dahulu ketika diterapkan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu model *Problem Based Learning.*
5. Keterbatasan LCD Proyektor dan pencahayaan kelas yang kurang terang, sehingga peneliti dalam menayangkan media video animasi tidak menggunakan LCD Proyektor dan seluruh peserta didik harus maju ke depan saat proses penayangan.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen quasi yang telah dilakukan dan dibahas dalam bab IV, dapat terlihat pada perolehan *N-Gain* di kelas eksperimen yaitu sebesar 74, nilai rata-rata *pretest s*ebesar 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 s*ebesar 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).

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.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Pengadilan 2 Kota Bogor pada kelas IV A dan IV B Tahun Ajaran 2021/2022. Tentu hasil yang diperoleh dari penelitian ini memberikan implikasi dalam bidang pendidikan, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Memperoleh pengetahuan, alternatif atau solusi penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi.

2. Bagi Peserta Didik

   Motivasi dan minat belajar peserta didik meningkat sehingga lebih aktif dalam pembelajaran dan hasil belajarnya pun meningkat. Selain itu, penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran juga memungkinkan peserta didik mampu berpikir kritis.

3. Bagi Kepala Sekolah

   Memperoleh pengetahuan dan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

dengan menerapkan model *Problem Based Learning* yang dibantu dengan media video animasi.

C. Saran

Setelah peneliti melakukan kegiatan penelitian ini, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Setelah peneliti melakukan kegiatan penelitian dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media video, hasil belajar peserta didik kelas IV meningkat, khususnya pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi, karena saat pembelajaran berlangsung peserta didik berperan aktif dan mampu berpikir kritis. Sehingga hasil belajar peserta didik pun meningkat. Namun dalam menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi juga harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

2. Bagi Peserta Didik

   Peserta didik hendaknya lebih semangat dan antusias dalam menerima pembelajaran. Selain itu peserta didik juga diharapkan memiliki keberanian untuk bertanya kepada guru jika masih ada yang belum dimengerti.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya memperbanyak pelatihan dan pengarahan kepada guru-guru mengenai penggunaan model pembelajaran yang tepat dengan disesuaikan pada materi yang akan disampaikan oleh guru, agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan peserta didik memperoleh hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. 5(2), 17.

Amry, U. W., & Rahayu, S. (2017). Analisis Miskonsepsi Asam Basa Pada Pembelajaran Konvensional Dan Dual Situated Learning Model (DSLM). 7.

Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. 6.

Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Jurnal PenSil, 9(1), 9–18. https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905

Astari, F. A., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). Efektifitas Penggunaan Model Discovery Learning Dan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 3 SD. Jurnal Basicedu, 2(1), 1–10. https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.20

Astyaningrum, S., & Yp, S. (2017). Efektivitas Model Problem Based Learning Terhadap Penilaian Kognitif Subtema Keseimbangan Ekosistem Kelas V SD. . . Vol, 2, 5.

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

Bella, O. K. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Massa Jenis Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Surabaya. 10(10), 8.

Cahyaningsih, U., & Ghufron, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Problem-Based Learning Terhadap Karakter Kreatif Dan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan Karakter, 1. https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.10736

Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (GI) Dan Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4. Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 6(3), 217. https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p217-230

Dewi, N. J. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA. 5(2), 10.

Farindhni, D. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Karakter, 15.

Fitria, Y., & Indra, W. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains (1 ed.). Deepublish.

Hamalik, O. (2017). Kurikulum dan Pembelajaran (16 ed.). PT Bumi Aksara.

Handoko, O. (2018). Model Pembelajaran Problem Based Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Journal for Lesson and Learning Studies, 1(3). https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15385

Harisantoso, J., Surur, M., & Suhartini, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika, 8(1), 73–82. https://doi.org/10.25139/smj.v8i1.2537

Hekmah, A. S. N., Harjono, N., & Airlanda, G. S. (2018). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Muatan IPA Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Tema 8 Subtema 1 Siswa Kelas 5 SDN Salatiga 10 Tahun Pelajaran 2017/2018. 20.

Huda, A., & Ardi, N. (2021). Teknik Multimedia dan Animasi (1 ed.). UNP Press.

Isnaeni, F., & Windiyani, T. (2021a). Peningkatan Hasil Belajar Tema 8 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. 4.

Isnaeni, F., & Windiyani, T. (2021b). Peningkatan Hasil Belajar Tema 8 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. 4.

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.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran (1 ed.). Kencana.

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

Maolani, R. A., & Cahyana, U. (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan (1 ed.). PT Rajagrafindo Persada.

Mirdanda, A. (2018). Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar (1 ed.). Yudha English Gallery.

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

Mulyoto, G. P., Miftahusyai'an, M., & Hanifah, N. H. (2020). Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKn untuk MI/SD (1 ed.). Publica Institute Jakarta.

Muzaache. (2021). Real Estate Rich. Guepedia.

Nurdin, S., & Adriantoni. (2019). Kurikulum dan Pembelajaran (3 ed.). PT Rajagrafindo Persada.

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.

Ratnawulan, E., & Rusdiana. (2017). Evaluasi Pembelajaran (2 ed.). CV Pustaka Setia.

Riinawati. (2021). Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 3794 - 3801.

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen (1 ed.). Deepublish.

Sa'diyah, C., Tika Damayani, A., & Fita Asri Untari, M. (2015). Keefektifan Model Problem Based Learning (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Edusentris, 2(1), 12. https://doi.org/10.17509/edusentris.v2i1.156

Sani, R. A. (2021). Pembelajaran Berorientasi AKM (1 ed.). PT Bumi Aksara.

Septiana, T. S., & Kurniawan, M. R. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sd Muhammadiyah Kauman Tahun 2016/ 2017. Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar), 1(1), 94. https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i1.74

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.

Setyosari, P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (4 ed.). Prenadamedia Group.

Sopingi. (2015). Pengantar Statistik Pendidikan (1 ed.). Gunng Samudera CV.

Suari, N. P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. 2(3), 7.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (27 ed.). CV Alfabeta.

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

Supardi. (2017). STATISTIK PENELITIAN PENDIDIKAN: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan. (1 ed.). PT Rajagrafindo Persada.

Surya, Y. F. (2017a). 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.

Susilowati, T., & Muryati, S. (2021a). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pada Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Jasa Para

Pahlawan Kelas IV Semester 1 SD NEGERI Cabean Tahun Pelajaran 2020/202. 1(1), 17.

Vera, M., & Astuti, S. (2019b). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas VSDN Sidorejo Lor V Salatiga. 6(1), 11.

Virgiana, A., & Wasitohadi, W. (2016b). 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

Wahyuningsih, E. S. (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa (1 ed.). Deepublish.

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

Woa, K. M., Utaya, S., & Susilo, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Geografi pada Siswa SMA. 3(3), 6.

Zakirman, Z., & Hidayati, H. (2017). Praktikalitas Media Video dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika di SMP. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 6(1), 85–93. https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.592

LAMPIRAN 2

SURAT IZIN PRA PENELITIAN

YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 4220/WADEK I/FKIP/I/2022 — 18 Januari 2022
Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Pengadilan 2 Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama	:	MAURIDA FAIRUZ DWI TAMARA PUTERI
NPM	:	037118079
Program Studi	:	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Shudi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

LAMPIRAN 3

SURAT BALASAN PRA PENELITIAN

PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI PENGADILAN 2 BOGOR
Jl. Pengadilan No. 12 ☎ (0251) 8571954, Bogor 16121
E-Mail : psdnpengadilan2@yahoo.com
NSS : 101 026 105 002 NPSN : 20220563

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070 / 031 / 01 – SDN Pengadilan 2

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **Ida Widiawati,S.Pd.I**
NIP	: 19661105 198803 2 007
Pangkat / Gol-Ruang	: Pembina Tingkat I - IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

No.	Nama	NPM	Program Studi	Keterangan
1.	MAURIDA FAIRUZ DWI	037118079	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)	

Nama tersebut telah melakukan Prapenelitian di SD Negeri Pengadilan 2 Bogor pada tanggal 19 Januari 2022, kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka penyusunan skripsi,pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Pakuan Bogor.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 19 Januari 2022
Kepala Sekolah,

Ida Widiawati,S.Pd.I
NIP. 19661105 198803 2 007

LAMPIRAN 4

SURAT IZIN UJI COBA INSTRUMEN

YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375638 Bogor

Nomor : 4631/WADEK I/FKIP/III/2022 — 28 Maret 2022
Perihal : Izin Uji Instrumen

Yth. Kepala Sekolah SDN Pengadilan 2 Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama	: MAURIDA FAIRUZ DWI TAMARA PUTERI
NPM	: 037118079
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester	: Akhir

mohon diberikan izin uji instrumen penelitian untuk menunjang kelancaran penelitian yang akan dilakukan oleh yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

LAMPIRAN 5

SURAT BALASAN UJI COBA INSTRUMEN

PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI PENGADILAN 2 BOGOR
Jl. Pengadilan No. 12 ☎ (0251) 8571954, Bogor 16121
E-Mail : psdnpengadilan2@yahoo.com
NSS : 101 026 105 002 NPSN : 20220563

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070 / 051 / 03 – SDN Pengadilan 2

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Ida Widiawati,S.Pd.I**
NIP : 19661105 198803 2 007
Pangkat / Gol-Ruang : Pembina Tingkat I - IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

No.	Nama	NPM	Program Studi	Keterangan
1.	MAURIDA FAIRUZ DWI	037118079	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)	

Nama tersebut telah melakukan Uji Instrumen di SD Negeri Pengadilan 2 Bogor pada tanggal 02 Juni 2022, kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka penyusunan skripsi,pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Pakuan Bogor.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 3 Juni 2022
Kepala Sekolah,

Ida Widiawati,S.Pd.I
NIP. 19661105 198803 2 007

LAMPIRAN 6

SURAT IZIN PENELITIAN

YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375638 Bogor

Nomor : 4848/WADEK I/FKIP/V/2022 31 Mei 2022
Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Pengadilan 2 Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama	: MAURIDA FAIRUZ DWI TAMARA PUTERI
NPM	: 037118079
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester	: Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 6 Juni s.d 10 Juni 2022 mengenai: PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA PEMANFAATAN KEKAYAAN ALAM DI INDONESIA

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

LAMPIRAN 7

SURAT BALASAN PENELITIAN

PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI PENGADILAN 2 BOGOR
Jl. Pengadilan No. 12 ☎ (0251) 8571954, Bogor 16121
E-Mail : psdnpengadilan2@yahoo.com
NSS : 101 026 105 002 NPSN : 20220563

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070 / 080 / 06 – SDN Pengadilan 2

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Ida Widiawati,S.Pd.I**
NIP : 19661105 198803 2 007
Pangkat / Gol-Ruang : Pembina Tingkat I - IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

No.	Nama	NPM	Program Studi	Keterangan
1.	MAURIDA FAIRUZ DWI	037118079	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)	

Nama tersebut telah melakukan Penelitian di SD Negeri Pengadilan 2 Bogor pada tanggal 06 Juni – 10 Juni 2022, kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka penyusunan skripsi,pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Pakuan Bogor.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 11 Juni 2022
Kepala Sekolah,

Ida Widiawati,S.Pd.I
NIP. 19661105 198803 2 007

RIWAYAT HIDUP

Maurida Fairuz Dwi Tamara Puteri, lahir di Bogor, 3 Maret 2000. Agama Islam, merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Iyan Sopiyan dan Ibu Yayat Suryati. Tinggal di Perumahan Ciomas Indah Blok Q1 No. 25 Kabupaten Bogor. Pendidikan yang ditempuh SDN Pengadilan 2 Kota Bogor 2005- 2011, SMPN 11 Kota Bogor 2011-2014, SMKN 1 Kota Bogor 2014-2017, kemudian tahun 2018 melanjutkan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor.