



## PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD

**Siti Napsiah<sup>1\*</sup>, Liyana Sunanto<sup>2</sup>, Piyantina Rukhmini<sup>3</sup>**

<sup>1\*,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas guru Ilmu Pendidikan  
Universitas Darul Ma'arif

\*Email: [sitinapsiah0601@gmail.com](mailto:sitinapsiah0601@gmail.com)<sup>1</sup>, [liana.sunanto@gmail.com](mailto:liana.sunanto@gmail.com)<sup>2</sup>, [piyantinanu2@gmail.com](mailto:piyantinanu2@gmail.com)<sup>3</sup>

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4148>

Article info:

Submitted: 01/10/25   Accepted: 16/11/25   Published: 30/11/25

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah pemahaman siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran IPA masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *Experimental Design* bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian seluruh peserta didik UPTD SDN 1 Kedokan Bunder Kecamatan Kedokanbunder Kabupaten Indramayu yang terdiri 532 siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian terdiri dari dua kelas dimana kelas IV A sebanyak 34 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebanyak 34 siswa sebagai kelas eksperimen. Data penelitian melalui tes dan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian melalui uji mann whitney Dengan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berarti bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video animasi secara statistik lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model dan media pembelajaran biasa. Dan hasil Nilai *N-Gain* rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 0,50 termasuk kedalam interpretasi “Sedang”. Sedangkan, nilai *N-Gain* rata-rata pada kelas kontrol adalah sebesar 0,29 termasuk kedalam interpretasi “Rendah”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji *N-Gain* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Kata Kunci : Model *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, Aktivitas Belajar

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hak seluruh bangsa Indonesia tanpa terkecuali. Seperti yang tertulis pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) “bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu” (Depdiknas 2006). Dalam undang-undang ini, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan dasar di Indonesia adalah tahapan pendidikan yang menjadi landasan bagi tahapan pendidikan berikutnya. Banyak usaha yang bisa dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, serta berbagai terobosan baik alat pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik maka



guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan, guru harus mampu memberikan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan di Indonesia saat ini mengalami berbagai perubahan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di semua jenjang, termasuk di tingkat sekolah dasar (SD). Pembelajaran yang efektif dan efisien sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran penting di Sekolah Dasar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah pada siswa.

Pada abad 21 ini proses belajar mengajar bukan lagi hanya terfokus kepada guru saja melainkan siswa lah yang menjadi pusat dalam proses belajar mengajar itu berlangsung. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan efektif. Selain itu juga, dengan melakukan proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa akan mendorong siswa agar berkreasi, menambah aktivitas dan pemahaman siswa. Oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolah dasar memegang peranan penting dalam menumbuhkan aktivitas dan kemampuan pemahaman sejak dini. Namun, pembelajaran IPA seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, terutama karena keterbatasan pemahaman konsep abstrak yang disampaikan secara verbal. Rendahnya hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV SD menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menawarkan pendekatan yang berpusat pada siswa, dimana siswa aktif terlibat dalam memecahkan masalah nyata. PBL mendorong kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Namun, penerapan PBL secara efektif membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Video animasi sebagai media pembelajaran dinilai mampu mengatasi keterbatasan pemahaman konsep abstrak dalam pembelajaran IPA. Video animasi dapat menyajikan informasi secara audio visual, sehingga lebih menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Selain dari itu, tanggung jawab keberhasilan pembelajaran tetap berada di tangan seorang guru. Artinya seorang guru harus berupaya semaksimal mungkin untuk mengatur proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga komponen-komponen yang diperlukan dalam pembelajaran dapat berinteraksi antar sesama komponen. Maka dari itu, keberhasilan pengajaran sangat ditentukan manakala proses pembelajaran tersebut mampu mengubah diri siswa. Perubahan tersebut dalam arti dapat menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa sehingga siswa dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV UPTD SDN 1 Kedokan Bunder Kecamatan Kedokanbunder Kabupaten Indramayu tahun ajaran 2024/2025 ditemukan permasalahan dalam pembelajaran di kelas yaitu siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar di kelas. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang inovatif karena model pembelajaran yang dibawa oleh guru tersebut masih menggunakan metode konvensional sehingga kurang bisa mengajak siswa berperan aktif dalam pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran tersebut tidak sesuai, seharusnya siswa aktif dalam mengikuti pelajaran IPA khususnya materi tentang gaya di sekitar kita, siswa juga kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan tanya jawab di kelas juga kurang direspon dengan baik oleh siswa sehingga proses penyampaian pengetahuan oleh guru kurang optimal dan membuat siswa cepat bosan serta tidak konsentrasi dalam pembelajaran. Pada saat kegiatan belajar mengajar guru jarang memberikan permasalahan tentang materi ajar yang dapat merangsang daya pikir siswa. Pada kelas IV SD, materi IPA mulai mengarah pada konsep-konsep yang lebih abstrak, yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar siswa dapat memahami dengan baik. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA, terutama yang berkaitan dengan gaya di sekitar kita. Selain itu minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, media pembelajaran yang digunakan



masih terbatas dan kurang menarik minat siswa. Kurangnya variasi media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang memotivasi siswa untuk belajar.

Penelitian ini di latar belakang oleh kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Dengan hasil belajar yang seringkali kurang memuaskan, peneliti mencari model yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, adapun dengan kemajuan teknologi, penggunaan media pembelajaran seperti video animasi menjadi lebih mudah diakses dan dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini berusaha untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Adapun akibat jika siswa tidak diberi model pembelajaran yang lebih efektif dan tidak menggunakan media video animasi dapat berdampak signifikan pada proses belajar siswa. Beberapa akibat yang mungkin terjadi yaitu, hasil belajar rendah, kurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran akan berdampak langsung pada hasil belajar siswa, mereka akan kesulitan dalam menyelesaikan tugas dan ujian. Aktivitas belajar yang menurun, pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat membuat siswa merasa bosan dan kehilangan aktivitas terhadap materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA materi mengenai gaya di sekitar kita. Akibatnya, motivasi belajar mereka akan menurun.

Di sisi lain, tantangan yang dihadapi oleh pendidik yaitu bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mampu merangsang siswa untuk berfikir kritis. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini yaitu *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini menekankan pada pemberian masalah atau situasi nyata yang harus di pecahkan oleh siswa secara kolaboratif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berfikir kritis, dan bekerja sama dalam kelompok. Namun, untuk meningkatkan efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL), dibutuhkan media yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas salah satu media yang saat ini banyak digunakan adalah video animasi. Video animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara visual dan dinamis, yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPA yang kompleks. Namun, implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) seringkali terkendala karena kurangnya hasil belajar dan aktivitas siswa. Oleh karena itu, digunakanlah teknologi seperti video animasi sebagai media audio visual untuk menyampaikan informasi dan stimulasi bagi kegiatan belajar mengajar. Hal ini menyebabkan masih banyak nilai IPA siswa di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Nilai KKTP yang ditentukan oleh guru pada mata pelajaran IPA yaitu 75. Hal ini diketahui dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS), dari hasil belajar yang diperoleh menunjukkan dengan jumlah siswa 50, sebanyak 29 siswa (58%) yang belum mencapai KKTP, artinya hanya 21 siswa (42%) yang mencapai KKTP dalam pelajaran IPA.

Berdasarkan hal tersebut tentu aktivitas siswa dalam pembelajaran tidak maksimal dan akhirnya berdampak terhadap hasil belajar siswa masih banyak yang rendah. perlu digunakan model pembelajaran yang sesuai, guru perlu melakukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif dan inovatif agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian Novianti, Betri, & Zikri (2020) menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di Kelas V Sekolah Dasar. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan Alfianiawati.T, dkk (2019) tentang pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Kelas V SD dengan hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh positif terhadap prestasi dan hasil belajar siswa.



Merujuk dari hal di atas, dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video animasi, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruhnya terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang efektivitas model ini dalam konteks pembelajaran IPA di kelas IV SD, serta memberikan rekomendasi bagi guru dan pendidik dalam menerapkan model yang lebih inovatif dan efektif dan membuat siswa tertarik, antusias dan lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran IPA pada materi tentang gaya disekitar kita sehingga pemahaman konsep siswa dapat bertambah. Dengan demikian, penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada tingkat dasar, dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *True Eksperimental Design* bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Objek dari penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV UPTD SDN 1 Kedokanbunder T.A 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPTD SDN 1 Kedokanbunder dengan jumlah adalah 50 siswa yang terdiri dari dua kelas dimana kelas IV A sebanyak 34 siswa akan menjadi kelas kontrol dan kelas IV B sebanyak 34 siswa sebagai kelas eksperimen yang akan mendapat perlakuan pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Tabel 3.1 Pretest-posttest Control Group Design

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
R	O1	X	O2
K	O3	-	O4

Sumber: Sugiyono (2018)

Keterangan:

R = Kelas Eksperimen

K = Kelas Kontrol

X = Perlakuan eksperimen

O1: O3 = Adanya pemberian *Pretest*

O2: O4 = Adanya pemberian *Posttest*

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Penelitian

#### 3.1.1 Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi Terhadap Aktivitas Siswa

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh dengan menjumlahkan skor pada tiap-tiap indikator lembar observasi aktivitas siswa.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Aktivitas Belajar	Jumlah Skor	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Kegiatan Visual	50	99
2	Kegiatan Lisan	63	88
3	Kegiatan Mendengarkan	66	79



4	Kegiatan Menulis	59	102
5	Kegiatan Metrik	51	102
6	Kegiatan Mental	45	112
7	Kegiatan Emosional	66	109
<b>Rata-rata</b>		<b>57</b>	<b>98</b>
<b>Persentase</b>		<b>57%</b>	<b>98%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Cukup Aktif</b>	<b>Sangat Aktif</b>

Berdasarkan tabel 4.1 rekap hasil observasi aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol didapat nilai rata-rata sebesar 57 dengan persentase sebesar 57% termasuk dalam kriteria “Cukup Aktif”. Sedangkan pada kelas eksperimen didapat nilai rata-rata 98 dengan persentase sebesar 98% termasuk dalam kriteria “Sangat Aktif” dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov* karena jumlah responden lebih dari 50 orang dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,5$  dengan menggunakan Aplikasi IBM SPSS *Statistic* versi 23. Uji ini menggunakan data dari hasil *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4.2** Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar

<b>Tests of Normality</b>							
	kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
skor	Kelas kontrol	,202	34	,001	,898	34	,004
	Kelas Eksperimen	,164	34	,022	,959	34	,227

#### a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai sig untuk kelas kontrol pada uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh 0,01 dan nilai sig kelas eksperimen pada uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh 0,022 dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian nilai  $\text{sig} < 0,05$  yang berarti bahwa hipotesis ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang tidak berdistribusi secara normal.

**Tabel 4.3** Hasil Uji Mean Whitney Data Aktivitas Belajar

#### Test Statistics<sup>a</sup>

	skor
Mann-Whitney U	89,500
Wilcoxon W	684,500
Z	-6,022
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000





a. Grouping Variable:  
kelompok

Dengan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00, yang berarti bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video animasi secara statistik lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran dibandingkan dengan model pembelajaran biasa.

### 3.1.2. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov* karena jumlah responden lebih dari 50 orang dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan menggunakan Aplikasi IBM SPSS *Statistic* versi 23. Uji ini menggunakan data dari hasil *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.4 Uji Normalitas Data Hasil Belajar

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	posttest kelas Eksperimen	,153	34	,043	,952	34	,143
	posttest kelas Kontrol	,168	34	,016	,945	34	,089

#### a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa nilai sig untuk kelas eksperimen pada uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh 0,043 dan nilai sig kelas kontrol pada uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh 0,16 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian nilai sig  $< 0,05$  yang berarti bahwa hipotesis ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang tidak berdistribusi secara normal.

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis Data Hasil Belajar

#### Ranks



	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	34	42,13	1432,50
	Kelas Kontrol	34	26,87	913,50
	Total	68		

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS 23, pada tabel diatas dapat diketahui untuk nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 42,13, sedangkan paa kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 26,87. Hal ini menunjukkan ada pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar.

Tabel 4.6 Hasil Uji Mann Whitney Data Hasil Belajar

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	318,500
Wilcoxon W	913,500
Z	-3,255
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

a. Grouping Variable: Kelas

Dengan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berarti bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video animasi secara statistik lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model dan media pembelajaran biasa.

**3.1.2 Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Uji *N-Gain* dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa . Berikut ini rekap hasil Uji *N-Gain*.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Analisis Uji N-Gain Hasil Belajar Siswa

Kelas	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Nilai Rata-rata	N-Gain Rata-rata	Interpretasi
<i>Pretest</i> Eksperimen	30	70	53,23	0,50	Sedang
<i>Posttest</i> Eksperimen	60	90	76,17		



<i>Pretest</i> Kontrol	30	75	47,50	0,29	Rendah
<i>Posttest</i> Kontrol	55	85	70,14		

Berdasarkan tabel 4.7 rekap hasil Uji *N-Gain* menunjukkan hasil perhitungan pada *Pretest* kelas eksperimen nilai rata-ratanya sebesar 53,23. Nilai minimumnya 30 dan nilai maksimumnya sebesar 70. Sedangkan pada *Posttest* kelas eksperimen nilai rata-ratanya sebesar 76,17. Nilai minimumnya sebesar 60 dan nilai maksimumnya sebesar 90. Pada *Pretest* kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 47,50. Nilai minimum sebesar 30 dan nilai maksimumnya sebesar 75. Sedangkan pada *Posttest* kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 70,14. Nilai minimumnya sebesar 55 dan nilai maksimumnya sebesar 85.

Nilai *N-Gain* rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 0,50 termasuk kedalam interpretasi “Sedang”. Sedangkan, nilai *N-Gain* rata-rata pada kelas kontrol adalah sebesar 0,29 termasuk kedalam interpretasi “Rendah”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji *N-Gain* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

### 3.2 Pembahasan

#### 3.2.1 Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Aktivitas Siswa

Berdasarkan analisis data hasil penelitian melalui uji t data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,001 < \alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti bahwa terdapat pengaruh aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi. Dalam pembelajaran kelas eksperimen yang menggunakan *Problem Based Learning* menunjukkan aktivitas belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* melainkan menggunakan metode konvensional. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki pengaruh terhadap aktivitas belajar pada pembelajaran IPA kelas IV SDN1 Kedokan Bunder. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dengan hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada aktivitas belajar siswa (Paratiwi & Ramadhan, 2020). Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Novianti, et al (2020) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.

Hasil observasi pada kelas eksperimen skor tertinggi yaitu pada aktivitas emosional memperoleh skor 109, sementara pada kelas kontrol memperoleh nilai 66. Siswa bersemangat dan berani mengeluarkan pendapat, karena dalam kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi dimana pada awal pembelajaran siswa disajikan sebuah masalah tentang materi gaya, kemudian siswa diminta untuk melakukan percobaan dan berdiskusi untuk memecahkan masalah pada materi gaya tersebut membuat hampir seluruh siswa aktif dalam melakukan pembelajaran, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, siswa kurang aktif karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Menurut Handayani dan Muhammadi (2020) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) siswa dituntut untuk berfikir kritis, aktif bekerja sama, mampu memecahkan masalah dan berani mengungkapkan pendapatnya untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada.

Hasil observasi pada kelas eksperimen skor yang rendah yaitu pada aktivitas mendengarkan memperoleh nilai 79, sementara pada kelas kontrol memperoleh nilai 66. Karena pada aktivitas mendengarkan banyak siswa yang tidak konsentrasi menyimak dan lebih banyak mengobrol di luar materi diskusi. Sehingga kelas menjadi sedikit tidak kondusif. Menurut Diba (2018) menyimak merupakan bentuk komunikasi lisan yang berbentuk reseptif. Menyimak dilakukan dengan atensi dan intensi, pendengar juga harus memasang telinganya dengan baik, memusatkan konsentrasi, dan





menimbulkan suatu kebutuhan untuk memperoleh informasi. Kelas eksperimen yang menerapkan model PBL berbantuan video animasi memperlihatkan peningkatan aktivitas belajar yang lebih baik daripada kelas kontrol. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, skor tertinggi aktivitas belajar siswa terdapat pada aktivitas emosional dengan nilai 109, sedangkan pada kelas kontrol hanya memperoleh skor 66. Aktivitas emosional ini mencerminkan bagaimana siswa bersemangat, berani mengemukakan pendapat, dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena dalam pembelajaran PBL berbantuan video animasi, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diberikan kesempatan untuk memecahkan masalah melalui kegiatan diskusi, percobaan, dan kerja kelompok. Video animasi yang ditampilkan pada awal pembelajaran berfungsi sebagai pemicu (stimulus) yang mempermudah siswa memahami permasalahan yang diberikan guru. Dengan demikian, siswa lebih mudah membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Paratiwi & Ramadhan (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan model PBL berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa karena menuntut siswa untuk terlibat aktif, berpikir kritis, dan mampu menyampaikan ide secara mandiri. Penelitian yang dilakukan oleh Novianti, dkk. (2020) juga mendukung hasil penelitian ini, di mana model PBL terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga aktivitas belajar mereka meningkat. Lebih lanjut, menurut Handayani & Muhammadi (2020), model PBL dapat menuntut siswa untuk berpikir kritis, aktif bekerja sama, berani mengemukakan pendapat, serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Namun demikian, hasil observasi juga menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen terdapat aktivitas dengan skor terendah, yaitu pada aspek mendengarkan dengan nilai 79. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa mampu fokus ketika mendengarkan penjelasan guru maupun saat teman menyampaikan pendapat. Sebagian siswa terlihat kurang konsentrasi, bahkan ada yang mengobrol di luar materi diskusi sehingga suasana kelas menjadi sedikit kurang kondusif. Fenomena ini sejalan dengan pendapat Diba (2018) bahwa menyimak merupakan bentuk komunikasi lisan yang bersifat reseptif, membutuhkan perhatian, konsentrasi, serta adanya kebutuhan untuk memperoleh informasi. Jika perhatian siswa teralihkan, maka kualitas aktivitas menyimak akan menurun.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan video animasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa. Aktivitas siswa, terutama pada aspek emosional dan kerja sama, meningkat secara signifikan karena pembelajaran berpusat pada siswa (student centered). PBL mendorong siswa untuk berperan aktif dalam menemukan konsep, bukan hanya menerima materi dari guru. Dengan adanya bantuan video animasi, siswa lebih mudah memahami permasalahan yang diberikan sehingga lebih antusias dalam berdiskusi dan mencoba menyelesaikan permasalahan yang muncul. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video animasi efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA. Akan tetapi, guru juga perlu memperhatikan pengelolaan kelas, terutama dalam mengoptimalkan aktivitas mendengarkan agar siswa tetap fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

### **3.2.2 Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar**

Berdasarkan analisa data hasil penelitian melalui uji t data hasil belajar siswa menunjukan bahwa sig(2-tailed) sebesar  $0,000 < \alpha = 0,05$  Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi. Dalam pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi menunjukan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi. Dikarenakan siswa lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran dan lebih aktif ketika di berikan suatu masalah, siswa melakukan diskusi untuk memecahkan suatu masalah kemudian hasil diskusi tersebut dipresentasikan. Siswa juga saling memberikan tanggapan dan menambahkan jawaban dari siswa lainnya. Hasil penelitian ini di



dukung oleh penelitian sebelumnya, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Probloem Base Learning* yang di terapkan pada siswa dapat mempengaruhi hasil belajar (Alfianiawati, Desyandri, & Nasrul, 2019). Begitu juga dengan penelitian yang di lakukan oleh Maryana (2019) terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi terhadap hasil belajar siswa materi gaya.

Pada kelas eksperimen, siswa menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran berbasis PBL, siswa diberikan permasalahan nyata terkait materi gaya yang kemudian harus dipecahkan melalui kegiatan diskusi, percobaan, dan presentasi. Melalui tahapan tersebut, siswa lebih terlibat aktif, fokus, serta memiliki kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Selain itu, bantuan video animasi yang digunakan pada tahap awal pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, memberikan gambaran visual yang konkret, dan mempermudah pemahaman konsep abstrak. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep secara lebih mendalam. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfianiawati, Desyandri, & Nasrul (2019) yang menunjukkan bahwa penerapan model PBL berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa karena dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep. Demikian pula, penelitian Maryana (2019) juga membuktikan bahwa model PBL berbantuan video animasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada materi gaya. Temuan ini memperkuat hasil penelitian bahwa kombinasi antara model PBL dengan media pembelajaran visual dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dari hasil observasi selama pembelajaran, terlihat bahwa siswa di kelas eksperimen lebih berani mengemukakan pendapat, aktif memberikan tanggapan terhadap jawaban temannya, dan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah. Proses interaksi ini berdampak positif terhadap hasil belajar karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi juga memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung. Kondisi ini berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, di mana siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi sosial. Model PBL memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kolaborasi, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Sementara itu, penggunaan video animasi sesuai dengan teori kognitif multimedia (Mayer, 2019), yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan dalam bentuk kombinasi teks, gambar, dan animasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi gaya. Hal ini karena pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga siswa mampu memahami konsep dengan lebih baik. Namun demikian, guru tetap perlu mengelola jalannya diskusi agar semua siswa dapat berpartisipasi aktif dan tidak ada yang hanya bergantung pada teman sekelompoknya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video animasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama dalam kelompok.

### 3.2.3 Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan analisis peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Uji N-Gain menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai hasil belajar. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai N-Gain rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 0,50 termasuk kedalam interpretasi "Sedang". Sedangkan nilai N-Gain rata-rata pada kelas kontrol adalah sebesar 0,29 termasuk kedalam interpretasi "Rendah". Dengan demikian, peningkatan hasil belajar kelas yang melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi lebih besar dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran



konvensional. Hal ini ditandai dengan siswa yang sangat antusias ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Menurut Rahmawati et al (2022) bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan peningkatan ini menunjukkan bahwa model PBL berbantuan video animasi mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Hal ini ditandai dengan meningkatnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada awal pembelajaran, siswa diberikan stimulus berupa video animasi yang berisi fenomena terkait materi gaya. Video animasi ini mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan. Selanjutnya, siswa berdiskusi dalam kelompok, melakukan percobaan, hingga mempresentasikan hasil diskusinya. Proses pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa inilah yang mendorong terjadinya peningkatan hasil belajar secara lebih optimal. Pada kelas eksperimen, siswa terlihat lebih aktif dalam proses diskusi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama untuk memecahkan masalah yang diberikan. Situasi ini mendukung terbentuknya pemahaman konsep yang lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, siswa cenderung pasif karena pembelajaran berpusat pada guru. Aktivitas belajar lebih banyak berupa mendengarkan penjelasan, mencatat, dan menjawab pertanyaan secara terbatas. Akibatnya, pemahaman konsep yang diperoleh siswa kurang mendalam dan peningkatan hasil belajar hanya berada pada kategori rendah.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati et al. (2022) yang menyatakan bahwa penerapan model PBL berbantuan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa tidak hanya sekadar menerima pengetahuan dari guru, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung dan kolaborasi dengan teman. Video animasi berperan penting dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan diperoleh siswa melalui proses membangun pengalaman belajar yang bermakna. PBL mendukung teori ini karena siswa didorong untuk aktif menemukan, menyelidiki, dan menyimpulkan konsep dari permasalahan yang diberikan. Sementara itu, menurut teori kognitif multimedia (Mayer, 2009), penggunaan media visual seperti video animasi dapat meningkatkan pemahaman karena informasi diterima melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Kombinasi keduanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Sementara pada kelas kontrol, yang menggunakan metode konvensional, peningkatan hasil belajar relatif rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran lebih berpusat pada guru, siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan, dan kurang terlibat dalam aktivitas belajar yang menuntut keterampilan berpikir kritis. Akibatnya, pemahaman konsep kurang mendalam sehingga peningkatan hasil belajar tidak sebesar pada kelas eksperimen.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan metode konvensional. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari nilai rata-rata akhir, tetapi juga dari kategori peningkatan hasil belajar berdasarkan uji N-Gain, di mana kelas eksperimen menunjukkan kategori sedang sedangkan kelas kontrol hanya pada kategori rendah.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV UPTD SDN 1 Kedokan Bunder Kecamatan Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu Tahun Ajaran 2024/2025. Berdasarkan analisis data hasil penelitian melalui uji t data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,001 < a = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video



Animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPTD SDN 1 Kedokan Bunder Kecamatan Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu Tahun Ajaran 2024/2025. Berdasarkan analisis data hasil penelitian melalui uji t data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < a = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

3. Terdapat peningkatan hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi pada siswa kelas IV UPTD SDN 1 Kedokan Bunder Kecamatan Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu Tahun Ajaran 2024/2025. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai N-Gain rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 0,50 termasuk kedalam interpretasi “Sedang”. Sedangkan nilai N-Gain Rata-rata kelas kontrol adalah sebesar 0,29 termasuk kedalam interpretasi “Rendah”.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aghel, D. P., Suparman, T., & Asmara, A. S. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Berbantuan Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas V. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 719–727.
- Amilia, R., Pratiwi, V., & Yulianto, D. E. (2024). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV DI GUGUS 1 BOTOLINGGO. *ROSIDING SEMINAR NASIONAL UNARS*, 3(1), 498–508.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION. Ournal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35.
- Asuke, S., Isa, R., Panigoro, M., Asi, L. L., & Mahmud, M. (2023). Pengaruh Gaya Mengajar Guru Terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Journal of Economic and Business Education*, 1(1), 134–139. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i1.18689>
- Awaliyah, I. N., & T, A. Y. (2025). Inovasi Pembelajaran Matematika : Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa Mathematics Learning Innovation : Interactive Learning Videos to Increase Student Learning Activity and Motivation, 1–18.
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Dakabesi, E. D., & Wicaksono, L. (2022). Kepemimpinan kolaborasi kepala sekolah dalam membangun tim kinerja guru di era society 5.0. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(4).
- Dewayanti, A., Suryanti, H. H. S., & Wicaksono, A. G. (2021). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187–195.
- Djati, G., & Series, C. (2023). Peningkatan aktivitas belajar siswa kelas xi melalui pbl disertai pembelajaran berdiferensiasi, 30, 305–313.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300. Retrieved from file:///C:/Users/User/Downloads/3484-Article Text-7439-1-10- 20170924.pdf
- Fitriyah, A., & Sunanto, L. (2024). Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 2(01), 5-10.
- Gistituati, N., Fitria, Y., Zikri, A., & Dasar, D. P. (2020). *Jurnal basicedu*, 4(1), 203–209.
- Hakim, R. Al, Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI Riko Al
- Hakim 1 , Ika Mustika, 2 , Wiwin Yuliani 3 1, 4(4), 263–268. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Hotimah, H. (2020). (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5–11.





- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(1), 212–225.
- Juniarti, W., Affandi, L. H., & Husniati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas IV SDN 36 Ampenan. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 25–34.
- Kependidikan, J. I., Syachtiyani, W. R., Trisnawati, N., & Surabaya, U. N. (2021). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19, 2(April), 90–101.
- Kotto, M. A., Babys, U., & Gella, N. J. M. (2022). Meningkatkan kemampuan penalaran matematika siswa melalui model pbl (problem based learning). *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 5(1), 24–27.
- Kurniawan, B., Dwikoranto, D., & Marsini, M. (2023a). Implementasi problem based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa: Studi pustaka: Implementation of problem based learning to improve students' concept understanding: Literature review. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 27–36.
- Kurniawan, B., Dwikoranto, D., & Marsini, M. (2023b). Implementasi problem based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa: Studi pustaka: Implementation of problem based learning to improve students' concept understanding. *Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 27–36.
- Margaretha, L. (2020). Teori- Teori Belajar Untuk Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 8–15. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1074>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). Kajian model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam pembelajaran di sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207.
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh penerapan model problem based learning (PBL) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202.
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>
- Novita Sariyani, M. P., Dr. Hj. Prihantini, M. P., Puji Winarti, S. P. M. P., Indrawati, S. P. I. M. P. I., Jumadi, S. P. I. M. P. I., Dr. Ahmad Suradi, M. A., ... Premium, C. (2021). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. EDUPUBLISHER. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=wrszEAAQBAJ>
- Putri, T. A., Purba, R., & Abdulah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran PBL Pada Siswa Kelas V Sdn 55/I Sridadi. *Urnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12720–12731.
- Rahmayanti, R., Astuti, D. D., & Rustini, T. (2022). Analisis Pengaruh Aspek Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Terhadap Efektifitas Pelaksanaan Pengelolaan Kelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10682–10688.
- SETIANA, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Picture And Picture Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Gunung Terang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Eprints.Ummetro.Ac.Id*.
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Simanjuntak, M. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAKE AND GIVE





TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII SMP SWASTA HKBP PEMATANGSIANTAR. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3JI)*, 1(3), 114–119.

Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>

Sunanto, L. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Keterampilan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 243–249.

Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250–256.

Suraliana, F. A., Tobroni, T., & Khoimatun, K. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 43–51.

Yuliati, Y. (2016). Peningkatan keterampilan proses sains siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2).