



Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Video Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V di SDN 01 Klegen

Anita Rahma Hardiyanti ✉, Universitas PGRI Madiun

Raras Setyo Retno, Universitas PGRI Madiun

Ir. M. Soepriyadi L, Universitas PGRI Madiun

✉ rahmanita607@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar tematik kelas v di SDN 01 Klegen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimental dalam bentuk nonequivalent control group design. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh dengan jumlah siswa kelas eksperimen 26 siswa dan kelas kontrol 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi untuk mengukur hasil belajar siswa. Data hasil belajar diuji dengan menggunakan uji *Paired Sample T Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi *Powtoon* terdapat peningkatan dalam hasil belajar tematik kelas v dengan hasil sig (2.tailed) $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar tematik kelas v di SDN 01 Klegen.

Kata kunci: Model *Problem Based Learning* (PBL), Media Animasi *Powtoon*, Hasil Belajar



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Seseorang akan lebih mudah mewujudkan harapan jika mendapatkan pendidikan yang berkualitas. Di tengah era teknologi saat ini, guru dituntut guna menjadi lebih inovatif dalam metode pengajaran. Dalam situasi ini, guru harus melakukan inovasi dalam pendidikan melalui melibatkan anak didik secara langsung, terutama dalam pengajaran tematik.

Menurut Sembiring et al., (2021) bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan adanya keterlibatan siswa pada kegiatan belajar mengajar, yang mana dalam pembelajaran lebih terpusat pada siswa. Menurut Majid (2014: 84) dalam (Widiyanto, 2017) Pengajaran tematik mencerminkan pendekatan pengajaran melalui mengkombinasikan beberapa aspek dalam mata pelajaran. Pengajaran tematik ialah suatu pendekatan pengajaran melalui memuat beberapa aspek yakni pengetahuan, keterampilan dan sikap pada suatu mata pelajaran guna memperoleh pengalaman belajar demikian halnya utuh dan bermakna pada anak didik.

Dari hasil observasi, cukup banyaknya hasil belajar sebagian siswa rendah, karena kurang dalam pemilihan serta pengaplikasian model pengajaran inovatif. Demikian halnya mana siswa hanya sebagai penyimak saat kegiatan belajar mengajar dikelas. Guru kurang adanya interaksi melalui siswa sehingga mengakibatkan kurang kreatif dalam memecahkan masalah. Ada siswa memperoleh nilai tinggi sementara yang siswa lain memperoleh nilai memadai atau cukup. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya karakteristik siswa yang berbeda, ada siswa yang masih kesulitan didalam pembelajaran tematik, yang mana kurang mampu menganalisis masalah yang ada disekitar, dalam kegiatan demikian halnya kurang bervariasi dalam penggunaan model pembelajaran, sehingga hal ini menyebabkan kebosanan dalam proses pembelajaran. Maka untuk mengatasi setiap masalah yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran, penting terhadap guru untuk memanfaatkan model pembelajaran guna membuat siswa antusias dan aktif ketika berpartisipasi di kelas. Hasil analisis dari masalah serta karakteristik siswa model pembelajaran yang dianggap tepat adalah PBL. Penting guna menerapkan model pengajaran yang bisa secara efektif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Handayani et al., (2020) model PBL merupakan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas saat pembelajaran sedang berlangsung dengan adanya penyajian suatu masalah dan mengajukan pertanyaan sehingga siswa dapat mengembangkan pemahamannya sendiri. Seperti halnya yang disampaikan Lidnillah (2013) demikian halnya dikutip oleh (Husnidar & Hayati, 2021), pendekatan PBL memberikan perhatian khusus pada partisipasi aktif siswa sebagai pembelajar dan fokus pada pemecahan masalah demikian halnya otentik dan relevan guna menyelesaikan masalah yang diberikan.

Sependapat dengan hal tersebut, guru harus mendukung media kelas dengan memanfaatkan video animasi. Yang mana dengan adanya penggunaan model PBL berbantuan media video animasi ini efektif membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru sehingga sesuai dengan apa yang diharapkan. Guna mendukung model pembelajaran PBL dengan berbantuan media video animasi yaitu salah satu yang bisa dimanfaatkan adalah dengan media animasi *Powtoon*.

Menurut (Tiwow et al., 2022) *Powtoon* ialah media berbasis web demikian halnya bisa diaplikasikan dalam aktivitas belajar mengajar guna menyajikan sesuatu hal nyata sesuai materi. Menurut Elmawati et al., (2021) bahwa *powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang dimanfaatkan dalam pembuatan video animasi dengan ringkas serta bebas bayar untuk membantu pendidik untuk melakukan presentasi saat kegiatan pembelajaran. Terkait media ini mampu mendorong siswa tertarik dengan adanya video yang ditampilkan dalam pembelajaran.

Melalui model PBL berbantu media video animasi *powtoon* yang akan memuat materi pada pembelajaran tematik dapat menarik daya tarik siswa, diharapkan bertambahnya wawasan yang luas serta dapat memecahkan masalah yang mungkin di hadapi dalam pembelajaran, serta mampu menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Hal ini pada akhirnya akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimental dalam bentuk nonequivalent control group design. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh dengan jumlah siswa kelas eksperimen 26 siswa dan kelas kontrol 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi untuk mengukur hasil belajar siswa. Data hasil belajar diuji dengan menggunakan uji *Paired Sample T Test*.

HASIL PENELITIAN

Data yang tersusun dan dianalisis yang bertujuan untuk menghasilkan penelitian yang nyata. Tujuan analisis data dalam penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis yang sudah dikemukakan yaitu untuk membuktikan adanya pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi *powtoon* terhadap hasil belajar tematik kelas V di SDN 01 Klegen. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas V sebanyak 52 peserta didik yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen 26 peserta didik dan kelas kontrol 26 peserta didik.

Analisis Deskripsi

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	26	40	80	59,23	12,545
Post-Test Eksperimen	26	65	95	82,88	9,074
Pre-Test Kontrol	26	35	70	51,73	10,192
Post-Test Kontrol	26	40	90	68,08	12,335
Valid N (listwise)	26				

Uji Validitas

Berdasarkan perhitungan uji validitas dari 25 soal yang diujikan yaitu diperoleh total 20 butir soal yang terbilang valid serta ada total 5 butir soal terbilang tidak valid. Sehingga soal yang valid kemudian akan digunakan sebagai instrumen yang digunakan untuk penelitian ini.

Uji Reliabilitas

Tabel 1 Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,903	20

Berdasarkan perhitungan tabel 1 diperoleh hasil uji reliabilitas yakni nilai Alpha 0,903. Dengan demikian diketahui bahwa Alpha 0,903 > 0,60 maka dinyatakan reliabel dan konsisten

Uji Normalitas

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Eksperimen (PWTPBL)	,154	26	,116*
	Post-Test Eksperimen (PWTPBL)	,130	26	,200*
	Pre-Test Kontrol (MB)	,144	26	,173
	Post-Test Kontrol (MB)	,100	26	,200*

Berdasarkan hasil data uji normalitas, pada kelas kontrol dan eksperimen nilai sig. yang didapat > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini memiliki varian yang normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan guna mengevaluasi apakah dua populasi memiliki tingkat homogenitas demikian halnya serupa. Jika estimasi signifikansi (sig.) berdasarkan mean lebih > 0,05, bisa disimpulkan bahwa kedua populasi tersebut memiliki tingkat homogenitas demikian halnya signifikan.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,733	1	50	,194
	Based on Median	1,388	1	50	,244
	Based on Median and with adjusted df	1,388	1	42,273	,245
	Based on trimmed mean	1,687	1	50	,200

Berdasarkan hasil data uji homogenitas, pada kelas kontrol dan eksperimen nilai sig. yang didapat > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini memiliki varian yang homogen.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan analisis data diperoleh mean pretest dan mean posttest kelas eksperimen yakni sebesar 61,54 dan 82,88 sedangkan mean pretest dan mean posttest kelas kontrol yakni sebesar 51,73 dan 68,08. Kemudian nilai sig. (2-tailed) kelas eksperimen adalah 0,000 < 0,05 dan kelas kontrol yaitu 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Didasarkan pada keputusan uji hipotesis pada penelitian ini maka kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar tematik kelas V di SDN 01 Klegen.

PEMBAHASAN

Pada analisis data diperoleh hasil *pretest* siswa dengan rata-rata kelas kontrol 51,73 dan kelas eksperimen dengan rata-rata 59,23, nilai rata-rata *pretest* tersebut masih rendah. Berdasarkan data *post test* pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang di beri perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media video animasi *powtoon* dan kelas kontrol yang tanpa diberi perlakuan. Hal ini terbukti dari data hasil pengujian hipotesis yang dilakukan pada tes hasil belajar dengan nilai dari nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dengan memberi perlakuan dinyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media animasi *powtoon* memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa tematik siswa kelas V di SDN 01 Klegen.

Sejalan dengan yang dipaparkan Amir et al (2020) PBL merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa didorong mengetahui cara belajar berkelompok guna men emukan penyelesaian suatu masalah di kehidupan sehari-hari agar dapat berpikir secara kr itis dan analitis. Menurut Fatimah (2012) dalam (Ripai & Nana Sutarna, 2019) Model *Problem Based Learning* (PBL) ialah pendekatan pengajaran demikian halnya dimulai dan berpusat pada masalah. Dalam PBL, siswa secara individu atau dalam kelompok diberikan suatu masalah atau situasi demikian halnya relevan dan kompleks. Siswa kemudian harus mengidentifikasi apa demikian halnya sudah diketahui dan belum diketahui terkait melalui masalah tersebut, serta belajar dan mencari solusi guna memecahkan masalah tersebut. Dalam proses ini, siswa aktif terlibat dalam pencarian informasi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan refleksi guna menbisakan pemahaman lebih mendalam. Model *Problem Based Learning* dikenal sebagai pendekatan pengajaran demikian halnya dimulai dari permasalahan nyata melalui tujuan melatih siswa berpikir secara cerdas dalam menyelesaikan permasalahan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

(Hamidaturrohman et al., 2019) menyatakan *Powtoon* dianggap sebagai media efektif bagi guru dalam menyampaikan materi pengajaran melalui berbagai tampilan gambar demikian halnya menarik. Melalui *Powtoon*, siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi mereka juga bisa memahami langsung yang disampaikan oleh guru. Seperti halnya yang dipaparkan Putri & Reinita, (2022) aplikasi *powtoon* ini dapat dijadikan guru sebagai kesempatan untuk membuat media video pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga tidak membosankan bagi peserta didik. Media *Powtoon* mampu membuat video animasi yang menarik dan membuat siswa tertarik pada pembelajaran, serta memberikan keuntungan tersendiri bagi guru agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* (PBL) berbantuan media video animasi *powtoon* terdapat adanya manfaat bagi pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mudah dalam mengingat materi pembelajaran serta membuat pembelajaran menarik.

SIMPULAN

Berdasarkan perhitungan hipotesis melalui uji *paired sample ttest* sehingga menghasilkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar tematik siswa. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media video animasi *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 01 Klegen.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, N. F., Magfirah, I., Malmia, W., Fakultas, T., Dan, K., Pendidikan, I., Iqra, U., Ji, B., Baslamah, A., Si, M., & Namlea, M. (2020). PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR (The Use of Problem Based-Learning (PBL) Learning Model in Thematic Teaching for the Elementary School's Students). *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)*, 1(2), 22–34.
- Elmawati, P., Musfirah, & Pasinggi Yonathan S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima. *Pinisi Jurnal Of Education*, 1(2), 10–19.
- Hamidaturrohmah, Zumala, F., Hasanah, U., & Suroyya, S. (2019). Efektivitas Pembelajaran IPA Menggunakan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 1(2), 122–131.
- Handayani, R. H., Muhammadi, D., & Si, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD The Influence of Problem Based Learning Model Towards Students ' Learning Achievement on Integrated Thematic Learning of fifth. 8, 78–88.
- Husnidar, H., & Hayati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 67–72. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>
- Putri, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Video Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.52060/mp.v7i1.692>
- Ripai, I., & Nana Sutarna. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Learning. *Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal Pada Era Revolusi Industri 4.0*, 4, 1146–1155.
- Sembiring, A. B., Tanjung, D. S., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4076–4084. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1289>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Widiyanto, D. (2017). PENANAMAN NILAI TOLERANSI DAN KERAGAMAN MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN TEMATIK STORYBOOK PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 28–36. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/4265>