

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA ANIMASI INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV

Gifkar Ika Oktova¹⁾, Fenny Roshayanti²⁾, Sunan Baedowi³⁾

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Email: gifkarikaotova12@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effect of Problem Based Learning Learning models assisted by interactive animation media on learning outcomes of fourth grade students Theme 7 Subtema 1 Ethnic Diversity and Religion in My Country 01 Medono Public Elementary School Pekalongan. This type of research used quantitative research, experimental methods, Quasi-Experiment designs in the form of the Pretest-Posttest Control Group. The results of the calculation of the hypothesis test was obtained $t_{count} (2.457) > t_{table} (2.015)$ with a significant coefficient at the level of 5%, H_a is accepted and H_0 is rejected, it can be concluded that there were significant differences in the used of PBL-assisted interactive animation media learning models. The increased in the learning outcomes of the experimental class was higher, namely 80.78 from the control class namely 73.65. The percentage of classical learning completeness in the student learning outcomes of the experimental class was higher, which was 87% and reached the criteria of success while the classical learning completeness of the control class was 52% and does not reach the criteria.

Keywords: *Problem Based Learning, Interactive Animation Media, Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV Tema 7 Subtema 1 Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku SD Negeri 01 Medono Pekalongan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, metode eksperimen, desain *Quasi-Experiment* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group*. Hasil perhitungan uji hipotesis didapatkan $t_{hitung} (2,457) > t_{tabel} (2,015)$ dengan koefisien signifikansi pada taraf 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran PBL berbantu media animasi interaktif. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 80,78 dari kelas kontrol yaitu 73,65. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 87% dan mencapai kriteria berhasil sedangkan ketuntasan belajar klasikal kelas kontrol yaitu 52% dan tidak mencapai kriteria.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Media Animasi Interaktif, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tuntutan kodrat manusia. Kualitas sumber daya manusia suatu bangsa dapat ditinjau dari pendidikan. Apabila pendidikan suatu bangsa baik maka kualitas sumber daya manusia juga akan ikut baik. Begitu juga sebaliknya. Maka dari itu, pemerintah Indonesia menyelenggarakan pendidikan formal untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (pembukaan UUD 1945). Dengan demikian sumber daya manusia bangsa Indonesia terarah pada sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik 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 (Soegeng, dkk.,2013:6).

Kutipan di atas menyimpulkan bahwa pendidikan dilakukan dengan kesadaran dan terencana salah satunya untuk mengembangkan potensi diri siswa. Pendidikan di sekolah dilaksanakan melalui proses pembelajaran dengan mengikuti kurikulum yang berlaku sesuai dengan kebijakan pemerintah yang ada. Dalam hal ini pelaksanaan pendidikan sangat berpengaruh untuk menunjang proses mencerdaskan kehidupan bangsa salah satunya melalui penerapan pembelajaran tematik.

Menurut Kemendikbud (2013:p.6) pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema. Pembelajaran tematik integratif diharapkan mampu melahirkan peserta didik yang kreatif, cerdas, dan inovatif. Penerapannya dilakukan dengan cara mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Berdasarkan tujuan umum pembelajaran tematik integratif,

sebagai sarana untuk melatih siswa untuk memiliki kemampuan kreatif, cerdas, dan inovatif. Upaya untuk membekali diantaranya melalui pembelajaran pada Tema 7 “Indahnya Kebersamaan di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2”.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri Medono 1 Kota Pekalongan diketahui siswa kelas IV mempunyai perilaku kurang bersemangat dan kurang memahami dalam menerima pembelajaran tematik. Dari total jumlah keseluruhan siswa kelas IVA dan IVB diketahui nilai siswa pada nilai UKK diatas KKM sebanyak 55% sedangkan siswa yang nilainya dibawah KKM sebanyak 45% dari nilai KKM 65. Pada proses pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dimana hanya menerapkan metode ceramah berbantu buku siswa. Fakta lain menunjukkan bahwa siswa satu dengan lainnya memiliki karakteristik dan cara penerimaan materi yang berbeda-beda. Untuk itu, dalam suatu proses pembelajaran

sangat diperlukan suatu strategi guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan melalui penerapan model PBL (*Problem Based Learning*).

Menurut Arends (Trianto, 2017:64) pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan masalah autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri. Model berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dapat menjadi salah satu alternatif bagi para pendidik karena dapat mengorientasikan siswa kepada masalah autentik dan menghindari pembelajaran terisolasi dikarenakan berpusat pada siswa dalam jangka waktu lama, dapat menciptakan pembelajaran interdisiplin, dapat menyelidiki masalah autentik yang terintegrasi dengan dunia nyata dan pengalaman praktis, menghasilkan produk atau karya, dapat mengajarkan kepada siswa untuk mampu menerapkan apa

yang mereka pelajari di sekolah dalam kehidupannya. Pembelajaran terjadi pada kelompok kecil (kooperatif) dimana guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing, dan semua informasi baru diperoleh melalui belajar mandiri (Trianto 2017:68).

Pada proses pembelajaran berlangsung, tidak hanya model pembelajaran saja yang digunakan oleh pendidik. Namun, diperlukan juga alat bantu atau media pembelajaran. Saat ini penggunaan media menjadi salah satu penunjang dalam proses pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh dalam tercapainya sebuah tujuan pembelajaran, salah satu media yang dikembangkan yaitu penggunaan media berbasis komputer (*software*). Dalam hal ini *software* yang digunakan berupa media animasi interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini akan membuat siswa lebih aktif sehingga siswa terdorong untuk memaksimalkan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis diatas guru berperan penting dalam setiap kegiatan pembelajaran yaitu mulai dari menyiapkan model

pembelajaran dan media yang digunakan dengan harapan kemampuan hasil belajar pada siswa meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang menggunakan desain *Quasi-Experiment* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 01 Medono Pekalongan Tahun Pelajaran 2018/2019. Sampel yang diambil adalah 47 siswa, 23 siswa kelas IV A dan 24 siswa kelas IV B di SD Negeri 01 Medono Pekalongan dengan menggunakan teknik *Non-Probability sampling* sampel jenuh. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes (*pretest-posttest*), observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data penelitian ini ditentukan oleh hasil belajar kognitif dari soal *pretest* dan *posttest* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil Data	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
N	23	23	23	23
Rata-rata	51	47,3	73,65	80,78
Minimum	16	21	44	60
Maximum	72	63	88	91
KBI	0	0	12	20
KBK	0%	0%	52%	87%

Sumber: Analisis hasil penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas, terdapat pengaruh model PBL berbantu media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa, terlihat dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan serta hasil dari *posttest* antara kelas kontrol dan eksperimen lebih besar kelas eksperimen.

dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Maka digunakan uji *Liliefors* pada taraf signifikansi 5%. Secara umum, penyajian hasil uji normalitas pada hasil belajar siswa sebelum perlakuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Analisis Data Awal

- a. Uji Normalitas Hasil Belajar Sebelum Perlakuan dan Setelah Perlakuan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang akan

Tabel 2. Uji Normalitas Hasil Belajar Sebelum Perlakuan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	N	L_o	L_{tabel}	Kesimpulan
Kontrol	23	0,080	0,184	Normal
Eksperimen	23	0,080	0,184	Normal

Berdasarkan Tabel 2. terlihat bahwa $L_o < L_{tabel}$ pada taraf 5% dan $n_1 = 23$ dan $n_2 = 23$, baik untuk kelompok kelas kontrol maupun

kelompok kelas eksperimen data populasi berdistribusi normal. Terdapat pada kelas kontrol $L_o < L_{tabel}$ atau $0,080 < 0,184$ dan kelas

eksperimen $0,080 < 0,184$ sehingga H_0 diterima. Jadi kedua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Penyajian hasil

uji normalitas pada hasil belajar siswa setelah perlakuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Hasil Belajar Setelah Perlakuan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	N	L_o	L_{tabel}	Kesimpulan
Kontrol	23	0,126	0,184	Normal
Eksperimen	23	0,114	0,184	Normal

Berdasarkan Tabel 3. terlihat bahwa $L_o < L_{tabel}$ pada taraf 5% dan $n_1 = 23$ dan $n_2 = 23$, baik untuk kelompok kelas kontrol maupun kelompok kelas eksperimen data populasi berdistribusi normal. Terdapat pada kelas kontrol $L_o < L_{tabel}$ atau $0,126 < 0,184$ dan kelas eksperimen $0,114 < 0,184$ sehingga H_0 diterima. Jadi kedua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Hasil Belajar Sebelum Perlakuan dan Setelah Perlakuan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Untuk mengetahui apakah sampel berasal dari kondisi yang sama atau homogen maka perlu dilakukan uji homogenitas menggunakan uji F. Setelah dihitung homogenitas data populasi didapatkan hasil pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Uji Homogenitas Sebelum Perlakuan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Sampel	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Kelas Kontrol dan Eksperimen	1,47	3,47	Homogen

Berdasarkan Tabel 4, didapatkan hasil bahwa hasil analisis homogenitas data awal menunjukkan bahwa hasil sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan F_{hitung} sebesar 1,44 sedangkan F_{tabel} yang digunakan yaitu 1,98 sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan H_0 diterima, maka

data yang didapatkan menunjukkan bahwa kedua kelompok tersebut dikatakan homogen.

1) Uji Homogenitas Hasil Belajar Setelah Perlakuan

Uji homogenitas hasil belajar setelah perlakuan kelas kontrol dan

kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Uji Homogenitas Setelah Perlakuan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Sampel	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Kelas Kontrol dan Eksperimen	2,88	3,47	Homogen

Berdasarkan Tabel 5. didapatkan hasil bahwa hasil analisis homogenitas data awal menunjukkan bahwa hasil sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan F_{hitung} sebesar 2,88 sedangkan F_{tabel} yang digunakan yaitu 3,47 sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan H_0 diterima, maka data yang didapatkan menunjukkan bahwa kedua kelompok tersebut dikatakan homogen.

Tabel 6. Uji t Hasil Belajar *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Rata-rata Kontrol	Rata-rata Eksperimen	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria	Ket
51	47,3	1,043	2,015	$t_{hitung} < t_{tabel}$	H_0 diterima

Hasil perhitungan uji t pada *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk = (n_1 + n_2) - 2 = (23 + 23) - 2 = 44$ diperoleh $t_{tabel} = 2,015$ dan $t_{hitung} = 1,043$, maka $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan kata lain $1,043 < 2,015$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara

Tabel 7. Uji t Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

2. Analisis Data Akhir

- Uji t Hasil Belajar *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
Berdasarkan data yang telah dihitung sebelumnya, telah diperoleh data berdistribusi normal dan homogen sehingga analisis data uji t dapat digunakan. Setelah dilakukan perhitungan maka hasil yang diperoleh sebagai berikut:

rata-rata *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

- Uji t Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol
Berdasarkan data yang telah dihitung sebelumnya, telah diperoleh data berdistribusi normal dan homogen sehingga analisis data uji t dapat digunakan. Setelah dilakukan perhitungan maka hasil yang diperoleh sebagai berikut:

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria	Ket
73,65	51,04	6,008	2,015	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Hasil perhitungan uji t pada *pretest* dan *posttest* kelas kontrol pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk = (n_1 + n_2) - 2 = (23 + 23) - 2 = 44$ diperoleh $t_{tabel} = 2,015$ dan $t_{hitung} = 6,008$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan kata lain $6,008 > 2,015$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

Tabel 8. Uji t Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria	Ket
47,30	80,78	12,562	2,015	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Hasil perhitungan uji t pada *pretest* dan *posttest* kelas kontrol pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk = (n_1 + n_2) - 2 = (23 + 23) - 2 = 44$ diperoleh $t_{tabel} = 2,015$ dan $t_{hitung} = 12,562$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan kata lain $12,562 > 2,015$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

Tabel 9. Uji t Hasil Belajar *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Rata-rata Kontrol	Rata-rata Eksperimen	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria	Ket
73,65	80,78	2,457	2,015	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Hasil perhitungan uji t pada *posttest* kelas kontrol dan kelas

c. Uji t Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang telah dihitung sebelumnya, telah diperoleh data berdistribusi normal dan homogen sehingga analisis data uji t dapat digunakan. Setelah dilakukan perhitungan maka hasil yang diperoleh sebagai berikut:

d. Uji t Hasil Belajar *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang telah dihitung sebelumnya, telah diperoleh data berdistribusi normal dan homogen sehingga analisis data uji t dapat digunakan. Setelah dilakukan perhitungan maka hasil yang diperoleh sebagai berikut:

eksperimen pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk = (n_1 + n_2) - 2 = (23 + 23) -$

$2 = 44$ diperoleh $t_{tabel} = 2,015$ dan $t_{hitung} = 2,457$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan kata lain $2,457 > 2,015$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil disimpulkan bahwa ada pengaruh model PBL berbantu media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa Kelas IV “Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku SD Negeri Medono 1 Pekalongan”

B. Pembahasan

Data tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. Data awal diperoleh dari nilai *pretest* yaitu nilai sebelum mendapatkan perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 51,04 dan rata-rata kelas eksperimen adalah 47,30. Kemudian data akhir diperoleh dari nilai *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan sehingga mendapatkan hasil belajar yaitu 73,65 dan kelas eksperimen diberikan perlakuan sehingga mendapatkan

hasil belajar yaitu 80,78. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Pengaruh model PBL berbantu media animasi interaktif juga dapat dibuktikan oleh uji ketuntasan dimana ketuntasan belajar individu sebesar 20 siswa yang tuntas serta ketuntasan belajar klasikal mencapai 87% dengan kriteria berhasil.

Perhitungan uji t dilakukan empat kali yaitu uji t hasil belajar *pretest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen, uji t hasil belajar *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol, uji t hasil belajar *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen, dan terakhir uji t hasil belajar *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan pada uji t hasil belajar *pretest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh rata-rata kelas kontrol adalah 51,04 dan rata-rata kelas eksperimen adalah 47,30 dengan $t_{hitung} 1,043$ dan $t_{tabel} 2,015$ maka $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak ada pengaruh model PBL berbantu media animasi interaktif pada hasil belajar

pretest siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil perhitungan pada uji t pada *pretest* dan *posttest* kelas kontrol diperoleh rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 51,04 dan rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 73,65 dengan t_{hitung} 6,008 dan t_{tabel} 2,015 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya ada pengaruh model PBL berbantu media animasi interaktif pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas kontrol. Hasil perhitungan pada uji t pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen diperoleh rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 47,30 dan rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 80,78 dengan t_{hitung} 12,562 dan t_{tabel} 2,015 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya ada pengaruh model PBL berbantu media animasi interaktif pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

Hasil perhitungan pada uji t hasil belajar *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh rata-rata kelas kontrol adalah 73,65 dan rata-rata kelas eksperimen adalah 80,78 dengan t_{hitung} 2,457 dan t_{tabel} 2,015 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya ada pengaruh model PBL berbantu media animasi interaktif pada hasil belajar *posttest* siswa antara kelas kontrol

dan kelas eksperimen. Hasil data dapat dikuatkan dengan perhitungan ketuntasan belajar dari nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata eksperimen sebesar 80,78 dengan presentase ketuntasan belajar klasikal 87%, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 73,65 dengan presentase ketuntasan belajar klasikal 52%. Jadi disimpulkan ketuntasan hasil belajar klasikal siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol sehingga penggunaan model pembelajaran PBL berbantu media animasi interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran berbasis masalah menurut Trianto (2017:71) memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran berbasis masalah yaitu: 1) realistik dengan kehidupan siswa, 2) konsep sesuai dengan kebutuhan siswa, 3) memupuk sifat inkuiri siswa, 4) retensi konsep jadi kuat dan 5) memupuk kemampuan *problem solving*. Dengan kelebihan tersebut model pembelajaran PBL menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk melatih siswa mengembangkan

ketrampilan berfikir dan ketrampilan pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik, serta menjadi pembelajar yang mandiri. Penggunaan model pembelajaran PBL akan lebih efektif dan efisien apabila dibantu dengan adanya media pembelajaran yaitu media animasi interaktif.

Media animasi interaktif menurut Sundayana (2015: 6) media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dimengerti oleh siswa. Media animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik khusus yaitu terdapat Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pembelajaran sehingga guru dan siswa dapat mengetahui pencapaian pembelajaran yang akan diajarkan dikelas, selain itu memiliki materi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan sebuah permainan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pokok bahasan yang diajarkan oleh guru.

Salah satu faktor yang meningkatkan tingginya hasil belajar siswa adalah penggunaan media animasi interaktif karena siswa SD masih berada pada tahap operasional konkret sesuai dengan teori Piaget. Piaget (Trianto, 2015: 31) mengatakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Terdapat empat tahap yaitu tahap sensori motor (usia 0 – 2 tahun), tahap pra operasional (usia 2 – 7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7 – 11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun - Dewasa). Menurut Piaget dalam Trianto (2015:32), bahwa perkembangan kognitif sebagian besar bergantung pada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. pengaplikasian media animasi interaktif dapat memberikan siswa memahami materi yang dipelajarinya dari melihat, membaca, dan mengaplikasikan sehingga antara siswa dengan konsep yang terdapat pada media pembelajaran dapat saling berinteraksi langsung. Implikasi dalam proses pembelajaran adalah pada saat guru memperkenalkan

informasi yang melibatkan siswa menggunakan konsep, sehingga siswa memahami objek melalui gambar-gambar yang ada pada media animasi interaktif kemudian siswa memvisualisasikan gambar tersebut melalui tahap membaca dan menjawab soal-soal yang ada pada media, memberikan waktu yang cukup untuk menemukan ide-ide dengan menggunakan pola berpikir formal, dimana siswa memiliki konsep nyata mengenai materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dengan kemampuan bahasa dan kemampuan logikka yang dimiliki oleh anak, melalui pertolongan media animasi interaktif siswa dapat lebih memahami penjelasan yang diberikan oleh guru.

Pengaruh model PBL berbantu media animasi interaktif juga dapat dibuktikan dari hasil observasi sebagai tehnik pengumpulan data sekunder yang digunakan sebagai alat untuk mengetahui reaksi atau jawaban dari observer serta digunakan untuk memperoleh data pendukung dilaksanakannya suatu penelitian.

Hasil lembar observasi tersebut dinilai positif oleh observer yaitu Persiapan pembelajaran seperti RPP,

Silabus, bahan evaluasi, LKS, LKK, sumber belajar, laptop dan media pembelajaran interaktif sudah disiapkan dengan baik. Padapelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan RPP, menguasai materi pembelajaran dengan baik dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran, mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan dan sesuai dengan perkembangan IPTEK, serta menyajikan materi secara sistematis oleh media animasi interaktif. Mampu menerapkan strategi pembelajaran yang mendidik, memfasilitasi seluruh kegiatan pembelajaran. Menerapkan pendekatan *scientific*, karena menggunakan model pembeajaran *Problem Based Learning* sehingga siswa mampu melakukan pembiasaan belajar dengan menalar dan bersinggungan dengan kegiatan memecahkan masalah. Melalui media animasi interaktif, guru mampu menerapkan pembelajaran tematik terpadu dan memanfaatkan media pembelajaran dengan mudah dan efektif serta mampu untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik aktif dan termotivasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model PBL berbantu media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa Kelas IV “Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” SD Negeri Medono 1 Pekalongan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran PBL berbantu media animasi interaktif 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, hal ini dapat ditunjukkan oleh:

1. Hasil perhitungan uji hipotesis didapatkan $t_{hitung} (2,457) > t_{tabel} (2,015)$ dengan koefisien signifikan pada taraf 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran PBL berbantu media animasi interaktif.
2. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi yaitu

80,78 dari kelas kontrol yaitu 73,65.

3. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 87% dan mencapai kriteria berhasil sedangkan ketuntasan belajar klasikal kelas kontrol yaitu 52% dan tidak mencapai kriteria.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Hendaknya model pembelajaran PBL berbantu media animasi interaktif dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan.
3. Bagi guru dan peneliti lain dapat mengembangkan model pembelajaran PBL berbantu media animasi interaktif sesuai materi yang akan diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Soegeng, A. (2013). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: FIP IKIP PGRI SEMARANG.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: ALFABETA.

Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.