

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Eva Yulianti & Ratnasari Diah Utami

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Evayulianti872@gmail.com; rdu150@ums.ac.id

Abstract

Learning motivation can influence high or low learning outcomes. To increase motivation and learning outcomes, appropriate models and media are needed. This Classroom Action Research (PTK) aims to increase students' motivation and learning outcomes in Pancasila Education regarding rules and norms by applying the Problem Based Learning learning model assisted by animated videos. In this lesson, students are directed to solve problems from videos shown by the teacher with the following syntax: orientation of students to the problem, organization of students, guided individual and group investigations, developed and presented results, analyzed and evaluated the process and results of problem solving. The subjects in this research were 26 class IV students at SD Muhammadiyah 16 Surakarta. The data obtained in this research through tests, interviews and observations were then analyzed using quantitative descriptive methods. The indicator of this success is an increase in the average motivation and learning outcomes in each cycle up to the target set by the researcher. The results of this research show that the application of the PBL model is able to increase student motivation with the average observation results in cycle I = 76.50% and cycle II = 90.86%. The average interview result in cycle I = 57.66% and in cycle 2 = 87.40%. Apart from that, it can also improve student learning outcomes regarding the rules and norms of learning Pancasila education. Pre-cycle data shows an average learning outcome of 64.04%, increasing to 73.65% in cycle 1, and increasing in cycle 2 to 86.54%. Thus it can be concluded that the application of the PBL model assisted by animated videos can increase student motivation and learning outcomes.

Keywords : Problem Based Learning, PBL, Motivation, Learning Outcomes

Abstrak : Motivasi belajar dapat mempengaruhi tinggi atau rendahnya hasil belajar. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, maka diperlukan model dan media yang tepat. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan dan norma dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan video animasi. Pada pembelajaran ini peserta didik diarahkan untuk memecahkan masalah dari video yang

ditayangkan oleh guru dengan sintaks sebagai berikut: orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta yang sebanyak 26 siswa. Data yang diperoleh pada penelitian ini melalui tes, wawancara, dan observasi lalu dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan ini adalah adanya peningkatan rata-rata motivasi dan hasil belajar di setiap siklus sampai dengan target yang telah ditetapkan peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL mampu meningkatkan motivasi peserta didik dengan rata-rata hasil observasi pada siklus I = 76,50% dan siklus II = 90,86%. Rata-rata hasil wawancara siklus I = 57,66% dan pada siklus II = 87,40%. Selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik materi aturan dan norma pembelajaran pendidikan Pancasila. Data pra siklus menunjukkan rata-rata hasil belajar 64,04% meningkat menjadi 73,65% pada siklus 1, dan mengalami peningkatan pada siklus 2 menjadi 86,54%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL berbantuan video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Problem Based Learning, PBL, Motivasi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap orang. Pendidikan seseorang dimulai dari taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan universitas. Pada setiap jenjang pendidikan, setiap peserta didik harus dihadapkan pada ilmu-ilmu yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini. Pembelajaran mencakup keterampilan abad 21 yang dapat diterapkan sesuai aspeknya, antara lain keterampilan komunikasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan meminta peserta didik melakukan presentasi di depan kelas. Keterampilan kolaborasi perlu diterapkan dalam pembelajaran untuk melatih peserta didik menghargai kemampuan orang lain, pendapat satu sama lain, dan meningkatkan aktivitas siswa. Guru dapat membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil. Sedangkan kreativitas dan inovasi dapat muncul dalam pembelajaran apabila dikaitkan dengan permasalahan (Nasriani et al., 2022).

Model pembelajaran *Problem based learning* termasuk model pembelajaran yang mengambil konsep konstruktivisme, pembelajaran yang terpusat pada peserta didik, kerjasama kelompok, dan pembelajaran yang berhubungan dengan masalah kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar (Riskayanti, 2021). Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

membantu guru memberikan contoh nyata kepada peserta didik yang menunjukkan bahwa terdapat banyak solusi atau jawaban pada setiap permasalahan. Selain itu, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang meningkatkan kinerja peserta didik dengan bekerja dalam kelompok, presentasi ke depan kelas, dan belajar dari pengalaman langsung. Pendapat (Fauzia, 2018) mengemukakan bahwa pembelajaran *problem based learning* memiliki ciri-ciri, yaitu pembelajaran yang kontekstual, memotivasi peserta didik dengan masalah yang disajikan, peserta berpartisipasi aktif dengan pembelajaran terintegritas, kolaborasi, dan peserta didik memiliki berbagai keterampilan serta pengalaman. Oleh karena itu, model tersebut berfokus pada penekanan untuk memecahkan masalah secara bersama.

Pembelajaran berbasis masalah dalam penerapannya diawali dengan dengan masalah untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Dengan memecahkan masalah tersebut, peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan berdasarkan masalah yang dihadapinya (Simatupang & Ritonga, 2023). Pada model PBL, kegiatan pembelajaran diawali dengan identifikasi masalah kemudian peserta didik berdiskusi untuk menyeimbangkan persepsinya terhadap masalah yang dibicarakan. Kemudian membentuk tujuan dan sasaran yang ingin dicapai kemudian meneliti aktivitas tersebut dengan mencari dokumen dari berbagai sumber seperti buku di perpustakaan, internet, dan observasi. Terakhir, guru mengevaluasi hasil dan langkah yang dilakukan. Peran guru disini adalah memantau proses belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun penerapan model pembelajaran berbasis masalah tidak akan maksimal jika tidak didukung dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, seperti video animasi. Penerapan video animasi dalam proses pembelajaran sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik sehingga meningkatkan hasil belajarnya.

Motivasi belajar merupakan dorongan agar mempunyai semangat belajar. Motivasi belajar merupakan suatu kondisi yang ada pada diri individu ketika terdapat keinginan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan (S. Rahman, 2021). Andriani & Rasto (2019) menyimpulkan bahwa motivasi mempunyai dua peranan, yaitu motivasi psikologis menimbulkan keinginan belajar dan menimbulkan perasaan senang dalam proses belajar. Oleh karena itu, metode pendidikan Pancasila yang diajarkan oleh guru harus mampu merangsang motivasi belajar peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Media video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar. Menurut (Farida et al., 2022) video animasi adalah suatu

bentuk gambar bergerak yang dibuat dari kumpulan objek yang disusun secara khusus menurut alur yang telah ditentukan. Penggunaan media video animasi dapat membantu mengonsep materi yang bersifat abstrak (Asnawati, & Sutiah, 2023). Menurut Elpira (dalam Sari & Yatri, 2023) menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media seperti gambar, film, dan video animasi dapat membantu guru memberikan penjelasan secara sederhana. Selain itu, menghemat waktu dan peserta didik dapat memahaminya.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran PBL mengajak peserta didik untuk berdiskusi memecahkan suatu masalah konkret (Anna Minawati & Suryana, 2019). Proses memecahkan masalah tersebut membutuhkan keterampilan berpikir kritis yang dilakukan secara berkelompok untuk membuat respon atas suatu tulisan, peristiwa, kasus, gambar dan sebagainya. Dengan adanya penerapan model tersebut maka akan terbentuk sikap bertanggung jawab (*responsibility building*). Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran PBL sangat diperlukan.

Faktanya, pada saat proses pembelajaran, sebagian peserta didik tidak berpartisipasi aktif, merasa bosan, dan tidak tertarik untuk belajar. Hal ini mungkin disebabkan karena guru ketika melaksanakan proses pembelajaran cenderung menggunakan model pembelajaran tradisional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat suasana pembelajaran menjadi kurang menarik. Guru juga sering menggunakan metode pembelajaran berbasis ceramah atau berpusat pada guru dalam menyampaikan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran belum terintegrasi dengan teknologi. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil akademik.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran di kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta pada 12 Oktober 2023. Kemampuan peserta didik untuk memahami materi masih tergolong rendah, terlihat malu untuk bertanya dan kurang semangat dalam belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan proses pembelajaran belum menunjukkan adanya kelompok kecil sehingga proses pembelajaran kurang menunjukkan keaktifan peserta didik, menghargai teman, dan kemampuan memecahkan masalah. Guru selalu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan setiap kali guru selesai menjelaskan satu topik pelajaran, namun peserta didik jarang yang mau bertanya dengan menunjukkan ekspresi malu. Pada peserta didik yang bertanya berjumlah tiga orang yang mengacungkan tangan,

sedangkan yang lain hanya diam, beberapa asyik bercanda dan mengganggu teman yang lain. Pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru sudah menerapkan media pembelajaran. Namun, media pembelajaran tersebut kurang menarik minat peserta didik dalam belajar. Proses pembelajaran tersebut mengakibatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila terdapat peserta didik yang belum tuntas.

Penelitian yang dilakukan oleh (Astuti et al., 2023) diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar PPKn dengan menerapkan model *problem based learning (PBL)* berbantuan media power point pada peserta didik kelas V. Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Siswoyo et al. (2022) dengan hasil bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V dengan muatan materi rantai makanan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahman et al. (2022) diperoleh hasil bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas IV. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas IV SD.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (Irdam Idrus & Sri Irawati, 2019) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas sebagai bagian dari kegiatannya sebagai pendidik dan bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran melalui tindakan yang dilakukannya. Siklus penelitian terdiri dari empat fase. Keempat fase tersebut meliputi perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan sarana langsung untuk memperbaiki permasalahan kelas dan permasalahan kelas dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 16 Surakarta dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 26 siswa.

Sesuai dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan dan 4 tahap yaitu terdiri dari: yang pertama adalah Perencanaan, tindakan yang diambil guru saat hendak mengawali kegiatan

dengan perbaikan, peningkatan, atau perubahan terhadap perilaku dan sikap untuk menghasilkan solusi. Kedua yaitu Pelaksanaan, melaksanakan rencana yang sudah disiapkan guru bentuk usaha untuk menghasilkan perubahan yang dihendaki. Ketiga Observasi, tahap mengamati proses tindakan dan mengamati hasil atau akibat dari prosessaat memberikan tindakan. Keempat yaitu Refleksi, peneliti melakukan pengkajian, penglihatan, dan pertimbangan terhadap hasil suatu tindakan berdasarkan standar yang ditetapkan.

Untuk mengukur motivasi maka perlu adanya indikator. Indikator motivasi dalam penelitian ini adalah (1) adanya keinginan dan kebutuhan untuk melakukan aktivitas belajar, (2) memiliki mimpi dan cita-cita yang harus dicapai, (3) kegiatan pembelajaran yang menarik, (4) lingkungan yang positif, (5) ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan (6) keuletan dalam menghadapi tantangan. Angka rata-rata dibuat persentasenya, kemudian disesuaikan sesuai pedoman konversi. Rumus untuk menghitung Mean (M), persentase tingkat hasil belajar ($M\%$), dan persentase ketuntasan belajar ($KB\%$) yaitu:

$$M = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\Sigma \text{peserta didik}}$$

$$M\% = \frac{\text{Rata-rata}}{\Sigma \text{Rata-rata maksimal}} \times 100\%$$

$$KB\% = \frac{\Sigma \text{peserta didik di atas KKM}}{\Sigma \text{seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yaitu dengan perbandingan angka rata-rata persentase ($M\%$) oleh lima standar penilaian (PAP) menurut (E. Handayani, 2022) seperti pada tabel

Tabel 1. Kriteria Penilaian Motivasi dan Hasil Belajar

Presentase	Kriteria Hasil Belajar
90% - 100%	Sangat tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat rendah

HASIL

Kegiatan diawali dengan observasi dan pra siklus, peneliti menemukan bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta pada materi aturan dan norma tergolong rendah dengan data sebagai berikut:

Tabel 2. Kondisi Awal Peserta Didik

KKTP 75	Rata-rata hasil belajar	Rata-rata ketuntasan
Persentase	64,04%	30,76%

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik sangat rendah. Hal ini dibuktikan dari rata ketuntasan peserta didik yaitu 30,76%, sebanyak 8 anak tuntas, dan 18 anak belum tuntas dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Selain itu hasil belajar juga hanya menunjukkan 64,04% yang masih tergolong rendah. Melihat data kondisi awal peserta didik maka peneliti menerapkan model *problem based learning* berbantuan video animasi dengan teknik wawancara, observasi, dan tes selama 2 siklus. Didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Motivasi melalui Observasi

Indikator	Siklus 1		Siklus 2	
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)
1 Adanya keinginan dan kebutuhan untuk melakukan aktivitas belajar	69,44	77,78	86,11	91,67
2 Memiliki mimpi dan cita-cita yang harus dicapai	77,78	83,33	91,67	91,67
3 Kegiatan pembelajaran yang menarik	79,16	81,25	93,75	93,75
4 Lingkungan yang positif	69,44	77,78	88,89	86,11
5 Ketekunan dalam menyelesaikan tugas	72,22	77,78	91,67	91,67
6 Keuletan dalam menghadapi tantangan	70,83	79,16	91,67	91,67
Rata-rata	73,14	79,86	90,63	91,09
	76,50%		90,86%	

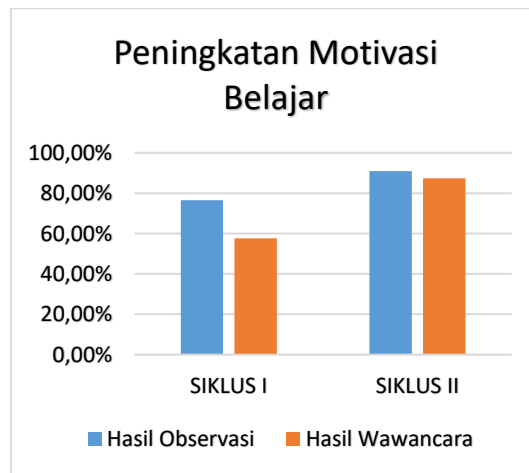
Tabel 4. Hasil Motivasi melalui Wawancara

No.	Indikator	Siklus 1		Siklus 2	
		Ya (%)	Tidak (%)	Ya (%)	Tidak (%)
1	Adanya keinginan dan kebutuhan untuk melakukan aktivitas belajar	48,15	51,85	86,43	13,57
2	Memiliki mimpi dan cita-cita yang harus dicapai	59,26	40,74	85,19	14,81
3	Kegiatan pembelajaran yang menarik	56,48	43,52	86,11	13,89
4	Lingkungan yang positif	66,67	33,33	93,83	6,17
5	Ketekunan dalam menyelesaikan tugas	46,91	53,09	87,65	12,35
6	Keuletan dalam menghadapi tantangan	56,48	43,52	85,19	14,81
Rata-rata		57,66	44,34	87,40	12,60

Tabel 3 merupakan hasil motivasi peserta didik melalui teknik observasi dan tabel 4 menunjukkan hasil motivasi peserta didik melalui teknik wawancara. Dapat dikatakan dengan teknik observasi bahwa pada siklus 1 pertemuan 1 persentase motivasi peserta didik mencapai 73,14%, dan pada pertemuan 2 persentase yang diperoleh adalah 79,86%. Terjadi peningkatan antara pertemuan 1 dan pertemuan 2 sebesar 6,72%. Persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus 1 sebesar 76,50% dan tergolong pada kategori sedang. Melalui wawancara yang dilakukan peneliti didapatkan bahwa saat siklus 1 persentase jawaban “Ya” atau jawaban positif sebesar 57,66%, sedangkan jawaban “Tidak” atau negatif berada pada persentase 44,34%. Hasil wawancara pada siklus 1 ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi peserta didik masih tergolong rendah.

Pada siklus 2 melalui teknik observasi, hasil motivasi peserta didik saat pertemuan 1 memperoleh persentase sebesar 90,63%, dan pada pertemuan 2 persentase yang diperoleh adalah 91,09%. Terjadi peningkatan antara pertemuan 1 dan pertemuan 2 sebesar 1,54%. Persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus 2 sebesar 90,86% dan tergolong pada kategori sangat tinggi. Melalui wawancara yang dilakukan peneliti didapatkan bahwa saat siklus 2 persentase jawaban “Ya” atau jawaban positif sebesar 87,40%, sedangkan jawaban “Tidak” atau negatif berada pada persentase 12,60%. Hasil wawancara

pada siklus 1 ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi peserta didik masih tergolong tinggi. Data ini dapat digambarkan dalam bentuk diagram seperti berikut:



Gambar 1. Peningkatan Motivasi Peserta Didik

Ketika telah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi dapat dilihat hasil belajar peserta didik dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik

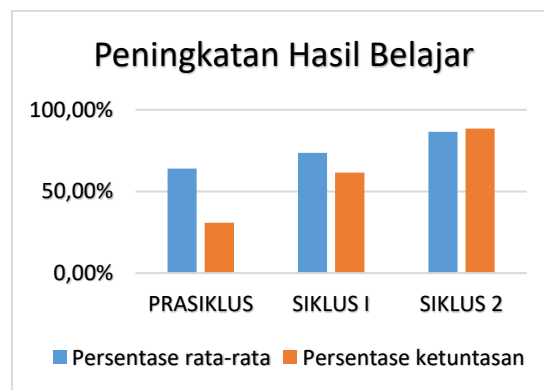
Uraian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah	1665	1915	2250
Rata-rata	64,04%	73,65%	86,54%
Ketuntasan	30,76%	61,56%	88,46%
Kategori	Rendah	Sedang	Tinggi

Pada prasiklus berdasarkan analisis data hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik memperoleh persentase rata-rata hasil belajar sebesar 64,04%. Setelah dibandingkan pada kriteria hasil belajar IPA ternyata berada pada rentang 55% - 64% termasuk kriteria hasil belajar rendah. Ketuntasan belajar peserta didik sudah mencapai 30,76%. Dari 26 orang peserta didik terdapat 8 anak yang tuntas dan 18 anak belum tuntas atau belum mencapai nilai sesuai dengan KKTP yang ditetapkan yaitu 75 untuk pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berlandaskan analisis data hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rata persentase hasil belajar sebesar 73,65%. Setelah dikaitkan pada

standar hasil belajar ternyata terletak pada rentang 65%-79% yang tergolong standar hasil belajar sedang. Ketuntasan belajar peserta didik hanya meraih 61,53%. Dari 26 orang peserta didik terdapat 16 anak yang tuntas dan 10 anak belum tuntas.

Pada siklus II berdasarkan analisis data hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik memperoleh rata-rata persentase hasil belajar yaitu 86,54%. Setelah dibandingkan pada kriteria hasil belajar ternyata terletak pada tingkatan 80%-89% tergolong standar hasil belajar tinggi. Ketuntasan belajar peserta didik sudah meraih 88,64%. Dari 26 orang peserta didik terdapat 23 anak yang tuntas dan 3 anak belum tuntas atau belum mencapai nilai sesuai dengan KKTP. Data ini dapat digambarkan dalam bentuk diagram seperti berikut:



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan dari siklus 1 hingga siklus 2 terlihat bahwa pembelajaran yang dilaksanakan penulis sudah berjalan dengan baik. Menurut Aziz (2023) kegiatan diawali dengan menyusun perencanaan terlebih dahulu, yang meliputi perangkat pembelajaran dan lembar pengamatan. Perangkat pembelajaran disusun dengan mengkolaborasi materi aturan dan norma, menggunakan model *problem based learning* serta berbantuan video animasi. Motivasi meningkat di setiap indikator dan hasil belajar secara keseluruhan melebihi indikator keberhasilan tersebut melalui penggunaan model pelajaran berbasis masalah yang didukung media video animasi. Model pembelajaran berbasis masalah mempunyai keunggulan yaitu (a) model pemecahan masalah mampu menciptakan pengembangan kompetensi dan mendatangkan kesenangan dalam mengidentifikasi ilmu baru kepada peserta didik, (b) mampu meningkatkan kegiatan belajar

peserta didik selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas, (c) mampu menolong peserta didik untuk mengaitkan ilmu dan pengalamannya untuk mengetahui permasalahan di kehidupannya, (d) permasalahan dirasa kian menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Model pembelajaran berbasis masalah diterapkan secara sistematis untuk melatih peserta didik berpikir pada tingkat yang lebih tinggi ketika memecahkan masalah, sehingga membantu mereka tertantang, termotivasi, dan termotivasi informasi terkait masalah tersebut (H. R. Handayani & Muhammadi, 2020).

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media video animasi dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, sehingga menimbulkan tantangan dalam memecahkan permasalahan yang disampaikan berdasarkan kehidupan sekitar dan kenyataan. Menggunakan media video animasi dapat menarik minat siswa karena tidak menimbulkan kebosanan dan lebih proaktif, sehingga siswa dapat menganalisis dan menyimpulkan permasalahan dengan baik (Salsabila et al., 2020; Suria Oktaviani et al., 2019). Media video animasi ini berperan sebagai saluran informasi berupa gambar bergerak dan suara yang realistis agar lebih konkrit. Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu bahwa model pembelajaran berbasis masalah yang didukung media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Fauzia, 2018; Hikmi et al., 2019). Model pembelajaran berbasis masalah ini memakai di kehidupan sekitar sebagai konteksnya dengan memanfaatkan media audio visual khususnya video pembelajaran terhadap ambient untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis hingga meningkatkan hasil belajar peserta didik (Susilowati, 2018). Makna dari penelitian ini yaitu guru diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran dengan memakai model pembelajaran berbasis masalah yang didukung media video animasi untuk menggugah minat belajar siswa untuk melatih atau meningkatkan motivasi dan hasil belajar meningkat secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tindakan dan pembahasan mengenai penerapan model *Problem Based Learning* dengan media video animasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi aturan dan norma bagi peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta tahun ajaran 2023/2024, dapat disimpulkan bahwa Penerapan model *PBL* dengan media video animasi dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu: (1) orientasi masalah menggunakan media video animasi, (2)

mengorganisasikan peserta didik untuk belajar menggunakan media video animasi, (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil analisis pemecahan masalah, dan (5) analisis dan evaluasi hasil dan proses pemecahan masalah dengan acuan media video animasi.

Penerapan model *PBL* dengan media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila tentang aturan dan norma bagi peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta tahun ajaran 2023/2024. Rata-rata hasil observasi pada siklus I = 76,50% dan siklus II = 90,86%. Rata rata basil wawancara siklus I= 57,66% dan pada siklus II= 87,40%. Penerapan model *PBL* dengan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila tentang aturan dan norma bagi peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta tahun ajaran 2023/2024. Persentase rata-rata hasil belajar siklus I = 73,65% dan siklus II= 86,54%. Maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan model *PBL* dengan media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi aturan dan norma kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta tahun ajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anna Minawati, A., & Suryana, Y. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Sila III Pancasila melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Membangun Karakter peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Peendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 195–202. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Astuti, W., Arifah, S., & Nurhamami, S. S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada peserta didik Kelas V SDN Wonokusumo VI/45. *Journal on Education*, 5(2), 3114–3119. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.971>
- Aziz, M., Tikollah, Mu., Sahade, Aziz, F., & Samsinar. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(4), 1–23.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Fauzia, H. A. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED

- LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SD. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 16–22. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v2i4.1354>
- Handayani, E. (2022). Penerapan Multi Metode Untuk Meningkatkan Sikap dan Hasil Belajar Pencemaran Perairan peserta didik Kelas III BP SUPM Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 54–66. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v10i1.670>
- Handayani, H. R., & Muhammadiyah. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Melatih Higher Order Thinking Skill peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendiidkan Tambusai*, 4(2), 1494–1499. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.615>
- Hikmi, R., Hasanah, F., & Sutiani, A. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Dengan Media Audio Visual dan Laboratorium Riil Materi Asam Basa Terhadap Hasil Belajar. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(1), 289–292. <https://doi.org/10.32734/st.v2i1.360>
- Irdam Idrus, & Sri Irawati. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>
- Nasriani, R., Kurino, Y. D., & Haryanti, Y. D. (2022). Model Pembelajaran Flipped Classroom Bagi peserta didik SD. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2022*, 220–224.
- Rahman, A., Saragi, D., & Yus, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Animasi Pada Mata Pelajaran Ppkn peserta didik Kelas Vi Sd Negeri 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam. *Repository Universitas HKBP Nommensen*.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Riskayanti, Y. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis, Komunikasi, Kolaborasi Dan Kreativitas Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sma Negeri 1 Seteluk. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(2), 19–26. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i2.117>
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia peserta didik Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Simatupang, W. P. S., & Ritonga, F. U. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika di UPT SDN 067952. *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 9–12. <https://jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/MABDIMAS/article/view/1024>
- Siswoyo, A. A., Sari, E. N., Ulfa, M., & Fightiyah, R. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Kelas V Materi Rantai Makanan Sdn Socah 3 Andika Adinanda Siswoyo 1 , Evi Novita Sari 2 , Mariyatul Ulfa 3 , Ritmatul Fightiyah 4. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(2), 200–208. doi: <https://doi.org/10.51878/teacher.v2i2.1337>

- Suria Oktaviani, M. D., Suwatra, I. W., & Murda, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 89. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17662>
- Susilowati, R. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Kelas 4 Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 57–69. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13870>