

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTU MEDIA VIDEO KARTUN TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA PEMEBELAJARAN TEMA 8 KELAS II SDN BOLOAGUNG 02 KAYEN KABUPATEN PATI

Irvandi Okta Priambodo¹⁾, Mei Fita Asri Untari²⁾, Ervina Eka Subekti³⁾

DOI :

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi belum digunakannya model pembelajaran dan media pembelajaran khusus pada pembelajaran Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan SDN Boloagung 02 Kayen yang mengakibatkan kurangnya partisipasi aktif peserta didik dan tidak memperhatikan penjelasan guru mengakibatkan pembelajaran kurang menarik dan terkesan membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *PBL* berbantu media video kartu terhadap pemahaman peserta didik kelas II SDN Boloagung 02 Kayen. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen desain. Desain penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan model *one group pre-test post-test design* yang digunakan dalam satu kelompok subjek. Hasil penelitian setelah mendapat perlakuan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 49,47, dan *posttest* sebesar 91,17. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya *t* hitung sebesar 10,69584 dan untuk mengetahui *t* tabel dengan nilai signifikan 5% didapatkan sebesar 2,120. Jadi nilai *t* hitung > *t* tabel yang artinya H_0 di tolak dan H_a di terima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video kartun menunjukkan keefektifan terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran kelas II SDN Boloagung 02 Kayen.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Video Kartun, Pemahaman Siswa

History Article

Received 15 Januari 2024

Approved 19 Januari 2024

Published 26 Maret 2024

How to Cite

Priambodo, I. O., Untari, M.F.A, & Subekti, E.E. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Video Kartun Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tema 8 Kelas II SDN Boloagung 02 Kayen Kabupaten Pati. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 66-78

Coressponding Author:

Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, Indonesia

E-mail: ¹ vansdisisasi231@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting bagi berkembangnya sebuah negara, hal serupa disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara (dalam Yanuarti, 2017), mengatakan bahwa pendidikan dapat meningkatkan yang merupakan potensi terbesar sebuah negara. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas, para siswa dan mahasiswa dapat dituntut untuk berpikir kritis, mendapat wawasan lebih luas, dan memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan yang tepat. Hal ini dapat membuat mereka menjadi individu yang lebih produktif dan mampu menunjang kemajuan negara. Pendidikan juga dapat merubah cara berpikir masyarakat. Melalui pendidikan yang sesuai dengan budaya dan kebutuhan masyarakat dapat mengajarkan mereka cara berpikir yang lebih rasional, menghargai perbedaan, dan mempersiapkan diri menghadapi perubahan sosial-politik dan ekonomi yang terjadi di suatu negara.

Hakikatnya pendidikan digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bernilai yang berkaitan dengan pembentukan kehidupan masyarakat, dengan tujuan untuk mengembangkan kesempatan peserta didik menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan bertakwa kepada-Nya, berakhlak mulia, warga negara yang sehat, cakap, produktif, kreatif, mandiri dan demokratis serta bertanggung jawab. Untuk memenuhi tugas tersebut, pemerintah menyelenggarakan sistem pendidikan nasional dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).

Kurikulum yang diterapkan Indonesia dalam beberapa tahun belakangan ini merupakan kurikulum pengembangan dari kurikulum terdahulu, kurikulum yang dimaksud adalah Kurikulum 2013 (K13) yang menggantikan kurikulum terdahulunya yaitu Kurikulum 2006 (KTSP). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menerapkan metode pembelajaran tematik, dimana pembelajaran tematik dapat diartikan pembelajaran menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman yang berarti bagi peserta didik. Pembelajaran berkualitas bukan hanya dilihat dari hasil akhir pembelajaran, akan tetapi lebih kepada efektivitas proses yang dialami oleh peserta didik, apabila sebagian besar peserta didik terlibat langsung, aktif dalam pembelajaran, menunjukkan semangat belajar dan percaya diri yang tinggi Daryanto (dalam Safitri 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dan obeservasi awal di SDN Boloagung 02 Kayen, pada saat proses pembelajaran berlangsung guru belum menggunakan model pembelajaran yang komunikatif, dalam proses pembelajaran berlangsung hanya terfokus kepada guru tanpa melibatkan peserta didik secara aktif, misalkan guru hanya menerangkan materi pembelajaran sehingga hal ini mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan dampaknya peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga terkesan kurang menarik dan membosankan, dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku tematik terpadu kurikulum 2013 dan belum menggunakan media pendamping lainnya.

Model dan media berperan penting dalam proses pembelajaran, model pembelajaran adalah sebuah deskripsi yang menggambarkan disain pembelajaran dari mulai perencanaan,

proses pembelajaran, dan pasca pembelajaran yang dipilih dosen/guru serta segala atribut yang terkait yang digunakan baik secara langsung atau tidak langsung dalam disain pembelajaran tersebut (Asyafah, 2019).

Pengertian model pembelajaran lebih luas cakupannya dari metode, prosedur, pendekatan dan strategi pembelajaran. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan kerangka atau dasar penerapan dari metode, prosedur, pendekatan dan strategi pembelajaran dari mulai pra pembelajaran, pembelajaran, dan pasca pembelajaran. Model pembelajaran sangat vital sehingga seorang guru dituntut memiliki keterampilan memilih model yang sesuai dengan pembelajarannya, dengan pemilihan model yang sesuai diharapkan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Terjadi peningkatan kualitas pembelajaran jika pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang tepat, karena peserta didik akan dituntut untuk berperan aktif serta diharapkan peserta didik dapat mengasah berpikir secara mendalam, melatih kekompakan dan kerja sama dalam tim/kelompok (Octavia, 2020).

Menurut (Sinambela, et al., 2022) berpendapat bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran di mana siswa belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dalam konteks situasi dunia nyata dan sekaligus memperoleh pengetahuan dan pemahaman materi dasar dalam materi pelajaran. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk mengkonstruksikan pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam konteks sebenarnya. Dengan penekanan pembelajaran berbasis berpikir kritis diharapkan peserta didik dapat memecahkan masalah yang telah diberikan secara kolaboratif dalam pembelajaran. Menurut Nur (2020) menyatakan bahwa, "*Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata".

Menurut (Arends, 2008), langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan model pembelajaran PBL sebagai berikut; 1) Mengorientasi Peserta Didik pada Masalah, 2) Mengorganisasi Peserta Didik untuk Meneliti, 3) Membantu Investigasi Mandiri dan Berkelompok/Membimbing Penyelidikan, 4) Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya, dan 5) Menelaah dan Menilai Pendekatan Pemecahan Masalah.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Menurut (Sanjaya, 2007). Kelebihan dari model *Problem Based Learning* sebagai berikut; 1) Pembelajaran dengan menggunakan model berbasis masalah dapat menumbuhkan sikap kolaboratif dalam kelompok, mendorong inisiatif peserta didik, dan mengasah kemampuan berpikir kritis, 2) Pembelajaran berbasis masalah menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dengan menerapkan pengetahuan yang telah mereka miliki atau berusaha memperoleh pengetahuan yang belum mereka miliki, peserta didik mengembangkan kemampuan untuk memecahkan tantangan atau masalah, 3) Mendorong peserta didik bertanggung jawab terhadap kewajiban pendidikan mereka sendiri, 4) Pemecahan masalah bisa membantu peserta didik mempelajari informasi baru dan mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka, meskipun menerapkan pembelajaran berbasis masalah di

kelas untuk mendorong evaluasi diri baik hasil belajar maupun proses pembelajaran dapat menjadi tantangan.

Model (*PBL*) dalam pembelajaran dapat memberikan rangsangan terhadap daya pikir peserta didik, peserta didik dilatih menyelesaikan masalah yang di kehidupan nyata. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik dalam belajar (Daryanto, 2014). Model pembelajaran *PBL* memungkinkan peserta didik menjadi aktif dan komunikatif dalam pembelajaran dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik akan disibukan dengan mengolah informasi baru yang diperoleh dan informasi yang sudah ada sebelumnya dalam benaknya. Perbedaan informasi itulah sehingga peserta didik timbul pertanyaan mengenai informasi yang baru diperoleh dengan informasi yang sudah ada di benaknya sebelumnya.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Muhson 2010: 3) membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti luas dan dalam arti sempit. Dalam arti sempit, media pembelajaran cukup meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam artian luas, media tidak cukup meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah disusun sedemikian rupa Adam & Syastra (2015). Selanjutnya, menurut Abdullah (2017) berpendapat bahwa penggunaan media yang tepat akan menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran begitu juga halnya dalam proses pembelajaran moral, dalam menjelaskan materi pelajaran, serta upaya membantu siswa untuk mengingat lebih lama pengalaman belajar yang telah diperoleh.

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar. 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif belajar terhadap materi dan proses belajar. 8) Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif. 9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. 11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia Falahudin (2014).

Video kartun adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam satu pembelajaran, terutama dalam pembelajaran kelas rendah. Menurut Suminto (2019) mengatakan bahwa video kartun pada dasarnya merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibandingkan dengan media lain seperti gambar statis atau teks. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu video pembelajaran berbentuk video kartun yang dibuat menggunakan aplikasi "*Plotagon*". Aplikasi tersebut sangat mudah digunakan karena dapat digunakan di mana saja dan kapan saja melalui *handphone* masing-

masing. Tampilan dari video yang dibuat melalui aplikasi ini sangat menarik untuk ditonton dikarenakan bukan hanya semata-mata menjadi hiburan tetapi dapat di manfaatkan sebagai sarana pembuatan media pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi peserta didik. Menurut Hamdanah (2021) menyatakan bahwa “Anak akan senang dengan pengalaman-pengalaman yang telah dilihatnya melalui media pembelajaran yang isinya bukan hanya menjelaskan tentang materi saja melainkan dengan tambahan animasi, audio, dan gambar yang menjelaskan materi gaya dan gerak sehingga membuat siswa mudah memahami materi yang di jelaskan”.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi pada kelas II yaitu kurangnya partisipasi aktif peserta didik sehingga mengakibatkan kurangnya tingkat pemahaman peserta didik maka guru perlu memilih model dan media pembelajaran yang tepat pada saat proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun terhadap pemahaman siswa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Boloagung 02 Kayen Kabupaten Pati. Pelaksanaan penelitian ini pada semester genap Tahun Pelajaran 2022/2023 selama tiga dua hari yaitu tanggal 15 dan 16 juni di kelas II. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menampilkan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman peserta didik kelas II Tema VIII Subtema I di SDN Boloagung 02 Kayen, sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *PBL* berbasis video kartun.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *pre-experimental design* dengan model *one group pre-test post-test design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SDN Boloagung 02 Kayen tahun ajaran 2022/2023. Sampel yang diambil adalah 17 siswa kelas II dengan menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan berbentuk *Purposive Sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

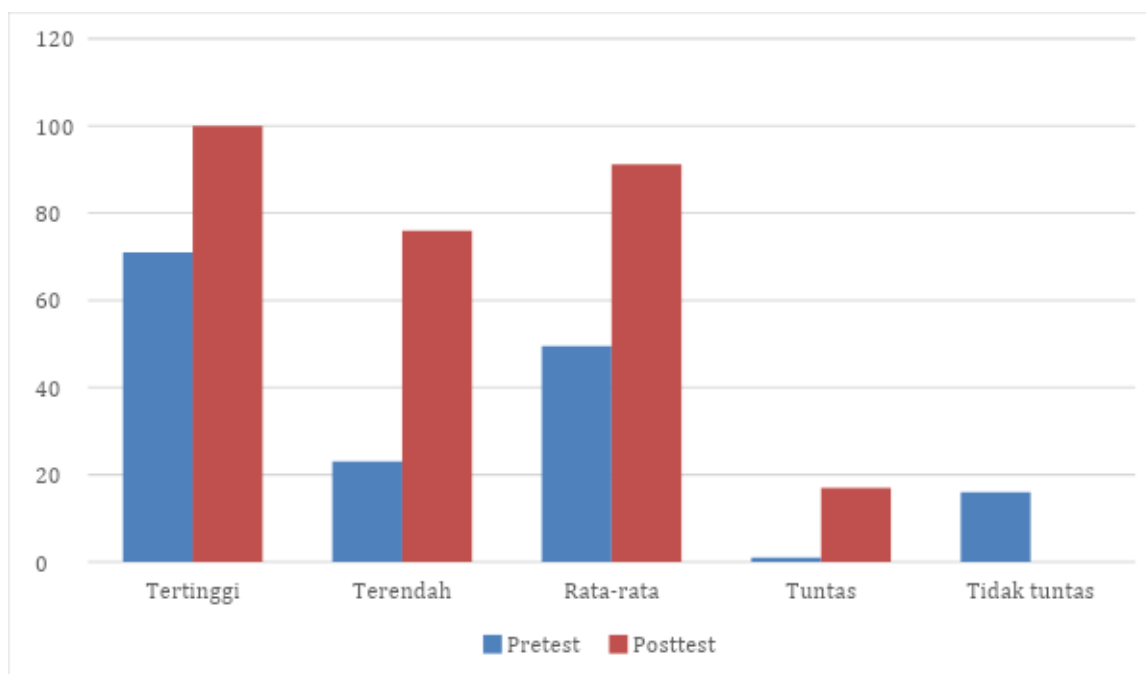
Hasil penelitian kelas II SDN Boloagung 02 Kayen mengenai materi tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan yang diperoleh kemudian dianalisis. Namun sebelum mencapai tahap analisis sebelumnya dilakukan analisis data awal dengan menghitung instrumen soal yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Setelah membuat instrumen uji coba berupa 25 soal pilihan ganda, soal tersebut diujikan pada sekolah yang berbeda dengan sekolah yang akan diteliti akan tetapi memiliki karakteristik yang sama. Uji coba instrumen dilakukan di SDN Sundoluhur 01 Kayen yang selanjutnya dihitung validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Jumlah soal yang memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda sebanyak 17 butir dan 8 butir lainnya tidak digunakan dalam penelitian.

Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam hal ini digambarkan dengan hasil belajar siswa sebelum *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan), pengambilan data diambil dari data hasil pretest dan posttest. Berikut adalah data dari nilai *pretest* dan *posttest* pemahaman siswa tema 8 kelas II SDN Boloagung 02 Kayen Tahun ajaran 2022/2023 pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai tertinggi	71	100
Nilai terendah	23	76
Rata-rata	49,47	91,17
Tuntas	1	17
Tidak tuntas	16	0

Berdasarkan Tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan antara nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata dan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada saat *pretest* dan *posttest*. Dapat dilihat nilai tertinggi sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) sebesar 71, sedangkan nilai terendah sebesar 23. Satu siswa dinyatakan tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sama dengan 70. Dengan rata-rata diperoleh sebesar 49,47. Selain disajikan dalam bentuk tabel, data hasil *pretest* dan *posttest* juga dapat dilihat dalam bentuk gambar 1.



Gambar 1. Grafik Hasil Pretest dan Posttes

Tahap awal setelah penelitian yaitu melakukan uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui sampel berasal dari distribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas awal dilakukan

pada hasil *pretest*. Peneliti menggunakan Microsoft Excel dan hitung manual untuk mendapatkan perhitungan data yang lebih rinci. Untuk menguji normal atau tidak data dari sampel tersebut maka digunakan uji Liliefors. Berikut merupakan data perhitungan uji normalitas awal (*pretest*) hasil belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Awal (*Pretest*)

Sumber Variasi	N	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan
Nilai <i>Pretest</i>	17	0,133	0,206	Data berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa perolehan nilai L_0 menunjukkan angka 0,133 dan L_{tabel} menunjukkan angka 0,206 untuk nilai *pretest*, sehingga didapat hasil yaitu $L_0 < L_{tabel}$ pada taraf nyata (α) 0,05. Dikarenakan $L_0 < L_{tabel}$ atau dengan kata lain $0,133 < 0,206$ maka H_0 diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Akhir (*Posttest*)

Sumber Variasi	N	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan
Nilai <i>Pretest</i>	17	0,1296	0,206	Data berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa perolehan nilai L_0 menunjukkan angka 0,1296 dan L_{tabel} menunjukkan angka 0,206 untuk nilai *pretest*, sehingga didapat hasil yaitu $L_0 < L_{tabel}$ pada taraf nyata (α) 0,05. Dikarenakan $L_0 < L_{tabel}$ atau dengan kata lain $0,1296 < 0,206$ maka H_0 diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji t

Subyek	Hasil belajar	Rata-rata	N	Md	Xd2	thitung	ttabel
	<i>Pretest</i>	49,47					
Siswa kelas II SDN Boloagung 02 Kayen			17	41,70	4136,33	10,69584	2,120
	<i>Posttest</i>	91,17					

Berdasarkan Tabel 4 hasil perhitungan Uji-t diperoleh bahwa rata-rata hasil *pretest* yaitu 49,47 dan rata-rata hasil *posttest* yaitu 91,17, dengan $n = 17$. thitung sebesar 10,69584 sedangkan ttabel dengan $db = N-1 = 17-1 = 16$, serta dengan taraf signifikan 0,05 sebesar 2,120. Dikarenakan $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat tuliskan bahwa terdapat perbedaan pemahaman peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video kartun dengan pemahaman peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video kartun.

Setelah mendapatkan hasil dari analisis Uji t, peneliti melaksanakan uji ketuntasan belajar yang diperoleh dari *posttests* atau tingkat pemahaman peserta didik setelah diberi perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video kartun dengan menggunakan uji t satu sampel. Peserta didik dikatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh pada saat *posttest* ≥ 70 . Jika peserta didik memperoleh nilai *posttest* < 70 maka dikatakan peserta didik tersebut belum tuntas. Berikut merupakan ketuntasan belajar peserta didik kelas II SDN Boloagung 02 Kayen pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Presentase Ketuntasan Pretest dan Posttest

Kriteria	Hasil Belajar <i>Pretest</i>		Hasil Belajar <i>Posttest</i>	
	Jumlah siswa	Presentase	Jumlah siswa	Presentase
Tuntas	1	5,8%	17	100%
Tidak tuntas	16	94,1%	0	0%
Jumlah	17	100%	17	100%

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat presentase ketuntasan nilai *pretest* menunjukkan jumlah peserta didik yang tuntas dalam test ini hanya berjumlah 1 peserta didik dan bisa dikatakan tidak setengah dari seluruh peserta didik kelas II dengan presentasi 5,8% sedangkan presentase peserta didik yang tidak tuntas pada *pretest* mencapai 94,1%. Selanjutnya presentase ketuntasan nilai *posttest* menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 17 dengan presentase 100% sedangkan presentasi peserta didik yang tidak tuntas pada *posttest* sebesar 0%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman kognitif *posttest* terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data hasil pemahaman dalam hal ini digambarkan dalam hasil belajar siswa kelas II SDN Boloagung 02 Kayen, pada tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan proses pembelajaran dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Hasil analisis instrumen penelitian yang dilakukan dari 25 butir soal pilihan ganda dan didapatkan uji coba instrumen soal yang memenuhi kriteria dalam penelitian berjumlah 17 butir soal yang dilakukan uji coba instrumen pada tanggal 27 mei 2023.

Pada tahap awal penelitian atau sebelum pemberian perlakuan pada obyek penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas awal pada data *pretest*. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari distribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan *pretest* peneliti memperoleh kesimpulan bahwa kelas II SDN Boloagung 02 Kayen berdistribusi normal, dikarenakan pada tahap uji normalitas awal menggunakan uji Liliefors untuk $n = 17$, taraf nyata $\alpha = 5\%$ dari daftar nilai kritis $L_{tabel} = 0,206$ dan $L_0 = 0,133$ sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau bisa dikatakan $0,133 < 0,206$ maka H_0 diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai *pretest* berdistribusi normal.

Pada tahap selanjutnya merupakan tahap penelitian dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun. Sama halnya dengan data *pretest*, data *posttest* juga perlu diuji kenormalannya. Pengujian data *posttest* disebut juga dengan uji normalitas akhir, pengujian ini dilaksanakan apabila siswa sudah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun. Berdasarkan perhitungan uji normalitas akhir yang menggunakan uji Liliefors didapatkan perhitungan uji normalitas dengan $n = 17$, taraf nyata $\alpha = 5\%$ dari daftar kritis $L_{tabel} = 0,206$ dan $L_0 = 0,1296$ sehingga didapatkan kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau bisa dikatakan $0,1296 < 0,206$ maka H_0 diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai *posttest* berdistribusi normal.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengujian dua data tersebut yakni data *pretest* dan *posttest* yang sudah melewati pengujian kenormalan data. Berdasarkan perhitungan uji-t menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman peserta didik pada hasil *pretest* yaitu 49,47 sedangkan rata-rata hasil *posttest* yaitu 91,17 dengan $n = 17$, thitung sebesar 10,69584 dan untuk mengetahui ttabel dengan nilai t signifikan 5% didapat ttabel sebesar 2,120. Jadi nilai thitung $>$ ttabel yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari perolehan uji-t tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan tingkat pemahaman peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun dengan tingkat pemahaman peserta didik yang tidak menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun.

Tahap yang terakhir adalah perhitungan uji ketuntasan hasil belajar. Uji ketuntasan belajar memiliki 2 unsur, pertama ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal. Dalam perhitungan tersebut dapat dilihat bahwa pemahaman peserta didik yang tergambar pada nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai *pretest* terdapat 16 peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan hanya 1 peserta didik yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM), dengan rata-rata 49,47. Kemudian nilai *posttest* diperoleh dari 17 keseluruhan peserta didik kelas II terdapat 17 peserta didik yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM), dengan rata-rata 91,17. Adapun ketuntasan belajar klasikal yang diharapkan mampu mencapai 90%. Untuk ketuntasan belajar sebelum diberi perlakuan atau *pretest* yaitu 5,8%. Dari hasil ketuntasan belajar siswa teridentifikasi masih kurangnya capaian nilai maksimum atau lebih dari 90% sehingga peneliti masih perlu menangani pembelajaran tersebut dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun. Selanjutnya hasil dari pemberian perlakuan (*posttest*) yaitu 100%. Berdasarkan hasil *posttest* dapat ditarik kesimpulan bahwa

model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun efektif terhadap pemahaman peserta didik kelas II SDN Boloagung 02 Kayen.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan di SDN Boloagung 02 Kayen Kabupaten Pati dapat diidentifikasi bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang menerapkan pembelajaran konvensional atau dapat dikatakan pembelajaran tanpa menggunakan model dan media yang sesuai. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* peserta didik dapat terbatu dalam melatih sikap percaya diri, berani menunjukkan kemampuan komunikasi dan melatih peserta didik dalam bekerja sama dengan individu lainnya. Model tersebut juga dapat membantu peserta didik untuk mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata yang dialami peserta didik, sehingga dengan penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* membuat peserta didik lebih tertarik, antusias, dan menjadikan peserta didik lebih aktif serta inovatif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Virgiana & Wasitohadi, 2016) dengan judul penelitian “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Kelas 5 SDN 1 Gadusambong Blora Semester 2 Tahun 2015/2015” juga terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan Adhini menunjukkan rata-rata presentase *posttest* sebesar 89,41%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahawa model *Problem Based Learning (PBL)* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman kognitif peserta didik. Hasil serupa juga ditunjukkan penelitian yang dilakukan oleh (Agustin, 2013; Handoko, 2018; Kistian, 2019; Mawardi., 2018; Nuraini, 2017; Saharsa et al., 2018; Setiyaningrum, 2018).

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan berlandaskan dengan penelitian yang relevan dengan kajian teoritis maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun terhadap pemahaman peserta didik kelas II tema 8 di SDN Boloagung 02 Kayen.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* adalah 49,47 sedangkan hasil belajar pada saat *posttest* adalah 91,17 maka ada perbedaan pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Sesuai dengan hasil analisis uji-t ada perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Hal ini dapat dilihat pada uji-t dengan harga $t_{hitung} = 10,69584$ sedangkan $t_{tabel} = 2,120$ dengan $db = N-1 = 17-1 = 16$, serta dengan taraf signifikan 0,05. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari perolehan uji-t tersebut dapat dilihat ada perbedaan tingkat pemahaman peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun dengan tingkat pemahaman peserta didik yang tidak menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun. Jadi berdasarkan hasil analisis tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun

menunjukkan keefektifan terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran kelas II SDN Boloagung 02 Kayen.

Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media video kartun menunjukkan keefektifan terhadap pemahaman siswa, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah 1) Bagi guru, penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun dapat dijadikan pilihan lain kegiatan pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. 2) Bagi peserta didik, dengan mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun dengan kegiatan menonton video dan mengaitkan pembelajaran kehidupan sehari-hari dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. 3) Bagi pembaca, penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media video kartun dapat dijadikan referensi yang nantinya dapat berguna kemudian diterapkan di sekolah tempat mengajar. 4) Bagi peneliti selanjutnya, bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian serupa dengan penelitian ini hendaknya lebih memperhatikan komponen-komponen pembelajaran yang belum ada atau belum diteliti sebelumnya agar hasil penelitian tentang model *Problem Based Learning (PBL)* yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran". *Lantanida Journal*, 4(1), 35.
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam" *Computer Based Information System Journal. CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Agustin, V. nurul. (2013). "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning (PBL)". *Journal of Elementary Education 2 (1) (2013) Pendahuluan*, 2(1), 36–44.
- Asyafah, A. (2019). "Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)". 6(1), 19–32.
- Arends, R. I. 2018. *Belajar Untuk Mengajar* Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto. New York: McGraw Hills.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Fatqurhohman. (2016). "Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Bangun Datar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 127-133.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1(4), 104–117.
- Hamdanah, Hamsi Mansur, K. I. A. (2021). "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Plotagon Mata Pembelajaran IPA Untuk Kelas IV Sekolah Dasar". *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 2(1), 77–84.

- Handoko, O. (2018). "Model Pembelajaran Problem Based Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku". *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 231–236.
- Kistian, A. (2019). "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Ujong Tanjung Kabupaten Aceh Barat". *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, X(1), 92–104.
- Mawardi., V. Y. (2018). "Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika dengan Model Problem Based Learning Kelas IV SD". *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 24–32.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Nur, A. F. (2020). Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS). "Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar", 1, 22–34.
- Octavia, S. A. 2020. Model-model Pembelajaran. Sleman: Budi Utama.
- Nuraini, F. (2017). "Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD". *E-Jurnalmitrapendidikan*, Volume 1, Nomor 4, Juni 2017, Mi, 369–379.
- Safitri, S. N. (2022). "Pengaruh Model Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Dan Pofesi Pendidik*, 8(2), 16–27.
- Sanjaya, W. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Saharsa, U., Qaddafi, M., & Baharuddin. (2018). "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Based Laboratory Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika". *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 57–64.
- Setiyaningrum, M. (2018). "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas 5 SD. *Jartika*, 1(2), 99–108.
- Sinambela, P.N., 2022. *Model-model Pembelajaran*. Serang: Sada Kurnia Pustaka
- Suminto. (2019). "Pengaruh Penggunaan Media Kartun Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri 05 Madiun". *21*(April), 92–101.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Virgiana, A., & Wasitohadi. (2016). "Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Vidual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadusambong-Blora Semester 2 Tahun 2014/2015".
- Yanuarti, E. (2017). Dewantara Dan Relevansinya. *Jurnal Penelitian*. 11(2):66-237, 11(2), 66–237.

