

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SDN 02 KOTO SALAK

M. Anggrayni¹, Suci Rahma Putri², Rowin Dayu³

^{1, 2, 3}Universitas Dharma Indonesia, Jl. Lintas Sumatera, Sumatera Barat, Indonesia

Email: rowindayu2gmail.com

Article History

Received: 07-08-2026

Revision: 20-08-2026

Accepted: 25-08-2026

Published: 29-08-2026

Abstract. The research results indicate that implementing the Problem-Based Learning (PBL) model supported by animated videos yields better learning outcomes compared to conventional instruction. Students in the experimental class achieved an average post-test score of 83.33, which was higher than the 76.89 average in the control class. The improvement in learning outcomes in the experimental class was also evident from the N-Gain scores; all students fell into the medium and high improvement categories, whereas the control class still included students with low-category improvement. The Mann-Whitney U test on the N-Gain data yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference in the improvement of learning outcomes between the two classes. These findings demonstrate that using PBL supported by animated videos not only enhances learning achievement but also fosters a more meaningful learning process through problem presentation and material visualization. Animated videos help students grasp information more concretely, while the stages of PBL encourage them to identify problems, engage in discussions, seek solutions, and connect concepts to the given problems. Thus, PBL supported by animated videos serves as a viable alternative for IPAS (Natural and Social Sciences) instruction, offering greater student engagement and superior learning outcomes compared to conventional methods.

Keywords: Problem Based Learning, Animation Video, Learning Outcomes, IPAS, Elementary School.

Abstrak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantu video animasi memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 83,33, lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 76,89. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga terlihat dari perolehan N-Gain, di mana seluruh peserta didik berada pada kategori sedang dan tinggi, sedangkan pada kelas kontrol masih terdapat peserta didik dengan peningkatan kategori rendah. Hasil uji *Mann-Whitney U* terhadap data N-Gain menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan PBL berbantu video animasi tidak hanya meningkatkan pencapaian hasil belajar, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna melalui penyajian masalah dan visualisasi materi. Video animasi membantu peserta didik memahami informasi secara lebih konkret, sedangkan tahapan PBL mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, berdiskusi, mencari solusi, dan menghubungkan konsep dengan permasalahan yang diberikan. Dengan demikian, PBL berbantu video animasi dapat menjadi alternatif pembelajaran IPAS yang lebih mampu melibatkan peserta didik dalam proses belajar dan meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Video Animasi, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

How to Cite: Anggrayni, M., Putri, S. R., & Dayu, R. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 02 Koto Salak. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 3741-3751. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7355>

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara optimal. Dalam konteks tersebut, implementasi Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta mendukung penguatan kompetensi dan karakter (Rahman et al., 2022; Putri, 2023; Anggrayni et al., 2023). Salah satu muatan pembelajaran yang diterapkan pada jenjang sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS berperan dalam membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (Putri, 2023). Karakteristik IPAS yang mencakup berbagai konsep dan fenomena alam serta interaksi manusia dengan lingkungan menuntut pembelajaran yang kontekstual agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami (Biduri & Raihan, 2025). Apabila materi disampaikan secara abstrak dan kurang dikaitkan dengan pengalaman peserta didik, pembelajaran IPAS berpotensi menimbulkan kesulitan pemahaman dan miskonsepsi (Ihsanudin & Suwartini, 2024).

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan studi pendahuluan di SDN 02 Koto Salak. Pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan hafalan sehingga keterlibatan peserta didik dalam mengeksplorasi materi relatif rendah. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar, dengan 11 dari 18 peserta didik (61,1%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan hanya 7 peserta didik (38,9%) yang telah mencapai KKTP. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami konsep melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi membangun pengetahuan melalui aktivitas pemecahan masalah secara individu maupun kelompok (Dewi, 2024; Nataria, 2024). Penerapan PBL juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar (Ar-Rayn, 2025).

Efektivitas PBL dalam pembelajaran IPAS dapat diperkuat dengan penggunaan media yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret. Video animasi dapat menyajikan informasi dalam bentuk audio-visual yang dinamis sehingga membantu peserta didik memahami konsep abstrak atau kompleks, sekaligus meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan dalam pembelajaran (Galuh et al., 2023; Pasampuri et al., 2024; Kristianingsih et al., 2026). Penggunaan media visual yang dipadukan dengan pendekatan konstruktivis juga dilaporkan dapat mendukung pemahaman konsep dan hasil belajar pada materi yang kompleks (Yogaswara, 2024).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa PBL maupun video animasi dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran. Penelitian Dewi (2024), Nataria (2024), serta Aprina et al. (2024) menunjukkan relevansi PBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sedangkan penelitian Galuh et al. (2023), Pasampuri et al. (2024), dan Kristianingsih et al. (2026) menunjukkan manfaat video animasi dalam mendukung motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Namun, penelitian yang secara khusus menguji kombinasi PBL berbantu video animasi terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar, terutama pada konteks permasalahan pembelajaran yang ditemukan di SDN 02 Koto Salak, masih terbatas. Penelitian sebelumnya cenderung mengkaji PBL atau media video animasi secara terpisah, sehingga belum memberikan gambaran yang cukup mengenai kontribusi penerapan keduanya secara terpadu dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu video animasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 02 Koto Salak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan berpusat pada peserta didik dalam mendukung pencapaian KKTP pada mata pelajaran IPAS.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *quasi experimental* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan model *Problem Based Learning* berbantu video animasi, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Desain penelitian

Tes awal	Perlakuan (Treatment)	Tes Akhir
O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan.

X = Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantu Video Animasi.

O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan.

O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol sebelum pembelajaran tanpa perlakuan.

O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol setelah pembelajaran tanpa perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 02 Koto Salak yang berjumlah 36 orang, terdiri atas kelas V/A dan V/B. Karena jumlah populasi kurang dari 100 orang, teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, sehingga seluruh peserta didik kelas V/A (18 siswa) ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas V/B (18 siswa) sebagai kelas kontrol.

Instrumen pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Sebanyak 25 butir soal dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS, meliputi uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat. Selanjutnya, perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan uji *Mann-Whitney U*. Uji ini dipilih karena berdasarkan hasil uji normalitas, data peningkatan hasil belajar (*N-Gain*) tidak memenuhi asumsi distribusi normal, sehingga diperlukan uji hipotesis nonparametrik untuk membandingkan dua kelompok yang independen. Uji homogenitas digunakan sebagai informasi tambahan untuk melihat kesamaan varians kedua kelompok. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan kriteria pengambilan keputusan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar kedua kelompok.

HASIL**Hasil Penelitian**

Data hasil belajar diperoleh dari penyebaran instrumen *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 65,33 dan kelas kontrol sebesar 65,77, yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama dan seimbang sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 2. Perbandingan data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen

Deskripsi Data	Pretest	Posttest
N	18	18
Nilai Tertinggi	84	100
Nilai Terendah	44	68
Jumlah	1.176	1.500
Rata-Rata	65,33	83,33

Tabel 3. Nilai pretest dan posttest kelas kontrol

Deskripsi Data	Pretest	Posttest
N	18	18
Nilai Tertinggi	84	88
Nilai Terendah	48	60
Jumlah	1.184	1.380
Rata-Rata	65,77	76,89

Tabel 4. Rekapitulasi kategori nilai N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Jumlah	Tinggi	Sedang	Rendah
Eksperimen	18	4	14	0
Kontrol	18	0	10	8

Setelah perlakuan dilaksanakan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang berbeda pada kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 83,33 dengan 15 siswa mencapai KKTP, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 76,89 dengan 13 siswa yang tuntas, menunjukkan adanya disparitas hasil belajar pasca-pembelajaran.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data penelitian, menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 peserta didik. Pengujian ini dilakukan pada data nilai *pretest*, *posttest*, dan N-Gain dari kedua kelompok untuk menentukan jenis uji hipotesis yang tepat.

Tabel 5. Hasil uji normalitas dua kelompok sampel

		tests of normality					
N_Gain	Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Eksperimen	.235	18	.010	.768	18	.001
	Kontrol	.167	18	.199	.918	18	.120

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas data *pretest*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk kelas eksperimen sebesar 0,129 dan kelas kontrol sebesar 0,168. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data kemampuan awal kedua kelas berdistribusi

normal. Selanjutnya, uji normalitas pada data *posttest* menunjukkan nilai Sig. kelas eksperimen sebesar 0,535 dan kelas kontrol sebesar 0,378. Hasil ini juga memenuhi kriteria normalitas karena nilainya lebih besar dari 0,05, yang berarti data hasil belajar akhir kedua kelompok berdistribusi normal. Namun, pada pengujian data N-Gain yang merepresentasikan peningkatan hasil belajar, diperoleh nilai Sig. untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol kurang dari 0,05 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data selisih peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok tidak berdistribusi normal, sehingga memerlukan uji statistik non-parametrik.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan apakah varians dari data sampel yang dianalisis memiliki keragaman yang sama atau bersifat homogen. Pengujian ini menggunakan Levene's Test dengan bantuan program SPSS untuk melihat nilai signifikansi pada masing-masing variabel data. Pada data pretest, uji Levene menghasilkan nilai Sig. sebesar 0,739. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Pengujian homogenitas pada data *posttest* juga menghasilkan nilai Sig. sebesar 0,556, yang mana lebih besar dari 0,05. Kondisi ini membuktikan bahwa data hasil belajar akhir kedua kelompok memiliki varians yang homogen setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Tabel 6. Hasil uji homogenitas data n-gain (*levene's test*)

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
0,852	1	34	0,363	Homogen

Terakhir, uji homogenitas pada data N-Gain menunjukkan nilai Levene Statistic sebesar 0,852 dengan nilai Sig. 0,363. Karena nilai signifikansi $0,363 > 0,05$, maka data peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan memiliki varians yang homogen

Tabel 7. Hasil peringkat (ranks) nilai N-Gain

Ranks				
kelas		N	Mean Rank	Sum of Ranks
N_Gain	Eksperimen	18	25.69	462.50
	Kontrol	18	11.31	203.50
	Total	36		

Tabel 8. Hasil Uji Mann-Whitney U (*Test Statistics*)

Test Statistics^a	
	N_Gain
Mann-Whitney U	32.500
Wilcoxon W	203.500
Z	-4.107
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: kelas

b. Not corrected for ties.

Hipotesis statistik dirumuskan dengan H_0 yang menyatakan tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS yang signifikan antara kedua kelas, dan H_a yang menyatakan terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan. Kriteria pengambilan keputusan adalah menolak H_0 jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$. Hasil analisis Mann-Whitney U menunjukkan bahwa rata-rata peringkat (*Mean Rank*) kelas eksperimen adalah 25,69, sedangkan kelas kontrol hanya 11,31. Perbedaan peringkat ini secara deskriptif statistik mengindikasikan bahwa tingkat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dari hasil uji tersebut, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 ini jauh lebih kecil dari batas toleransi 0,05, maka kriteria pengambilan keputusan terpenuhi untuk menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif. Dengan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a , dapat disimpulkan secara statistik bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS yang sangat signifikan antara peserta didik yang diajar menggunakan model PBL berbantu video animasi dengan yang menggunakan metode konvensional.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 02 Koto Salak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pemecahan masalah dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang didominasi penyampaian informasi oleh guru. Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini dapat dipahami melalui perspektif konstruktivisme, yaitu pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman, interaksi, dan keterlibatan peserta didik dalam lingkungan belajar (Ar-Rayu, 2025). Dalam penerapannya, PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pemahaman melalui

masalah yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan Rosita et al. (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan masalah kontekstual dalam PBL dapat membantu peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam tahapan PBL menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar. Peserta didik tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi terlibat dalam mengidentifikasi permasalahan kerusakan lingkungan, berdiskusi, mencari informasi, dan merumuskan solusi secara berkelompok. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan pengetahuan dalam situasi yang nyata sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian. Aprina et al. (2024) menunjukkan bahwa PBL dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis melalui proses pemecahan masalah, sedangkan Nafisa et al. (2025) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam menghadapi permasalahan autentik. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak hanya berkaitan dengan penggunaan model PBL secara teoritis, tetapi juga dengan aktivitas belajar yang terjadi selama penerapan model tersebut.

Penggunaan video animasi turut memperkuat proses pembelajaran karena membantu peserta didik memahami materi IPAS yang memiliki konsep kompleks dan sulit diamati secara langsung. Dalam penelitian ini, video animasi digunakan untuk memberikan gambaran mengenai permasalahan seperti pemanasan global dan siklus sampah sebelum peserta didik melakukan penyelidikan. Penyajian informasi melalui visual dan audio membantu mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah memusatkan perhatian dan memahami materi. Galuh et al. (2023) menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik, sedangkan Pasampuri et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan media tersebut membantu peserta didik memahami materi yang kompleks. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa video animasi bukan hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi mendukung proses pemahaman peserta didik ketika digunakan bersama model pembelajaran yang aktif.

Kombinasi PBL dan video animasi dalam penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang saling melengkapi. Video animasi memberikan stimulus visual pada tahap awal pembelajaran, sedangkan PBL mengarahkan peserta didik untuk menggunakan informasi tersebut dalam proses penyelidikan dan pemecahan masalah. Stimulus visual yang diberikan pada tahap orientasi masalah dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik sebelum

mereka terlibat dalam diskusi dan penyelidikan kelompok. Kondisi tersebut sejalan dengan Adistiarachma dan Alia (2024) serta Yogaswara (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendukung pemahaman konsep. Dengan demikian, pengaruh yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui interaksi antara model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan media yang memberikan representasi visual terhadap materi.

Perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol semakin memperkuat temuan tersebut. Kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan metode ceramah menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih rendah, dengan sebagian peserta didik masih berada pada kategori N-Gain rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada penyampaian materi belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi dan mengonstruksi pemahamannya sendiri. Nurrahman (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional dapat menyebabkan peserta didik lebih cepat mengalami kejenuhan ketika keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran terbatas. Suranda dan Khadafi (2024) juga menunjukkan bahwa keterbatasan visualisasi dalam pembelajaran dapat menyulitkan peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak. Temuan tersebut selaras dengan kondisi kelas kontrol dalam penelitian ini, sehingga perbedaan peningkatan hasil belajar dapat dikaitkan dengan perbedaan pengalaman belajar yang diterima kedua kelompok.

Selain aktivitas kognitif, keterlibatan peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi bagian penting dari temuan penelitian. Kegiatan seperti memilah sampah melalui *Kotak Sampah Misteri* dan mempresentasikan hasil diskusi memberikan pengalaman konkret yang menghubungkan materi dengan tindakan nyata. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi melihat, melakukan, mendiskusikan, dan mengomunikasikan hasil pemikirannya. Pengalaman tersebut dapat memperkuat pemahaman karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk menghubungkan pengalaman konkret dengan konsep yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan Mutiaramses (2021) yang menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik dalam pengalaman belajar, serta Zahroh et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media audio-visual dan pengalaman langsung dapat mendukung pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PBL berbantu video animasi memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan visual dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya mengenai manfaat PBL dan media video animasi, tetapi sekaligus menunjukkan bahwa

penggabungan keduanya dapat menjadi alternatif pembelajaran IPAS ketika peserta didik menghadapi materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan keterkaitan dengan permasalahan lingkungan. Implikasi praktisnya adalah guru dapat memanfaatkan PBL berbantu media visual untuk menciptakan pembelajaran yang mendorong peserta didik mengamati masalah, berdiskusi, melakukan penyelidikan, dan menyusun solusi. Pengembangan pembelajaran semacam ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran inovatif dalam Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran (Anggrayni et al., 2023; Kurnia, 2026).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantu video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 02 Koto Salak. Penerapan model ini terbukti mampu mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik yang aktif dan kritis. Secara statistik, perbedaan yang signifikan ini dibuktikan dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang mencapai 83,33, jauh melampaui kelas kontrol yang hanya 76,89. Selain itu, uji Mann-Whitney U pada data N-Gain menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen secara nyata lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk mengadopsi model Problem Based Learning berbantu video animasi sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya. Penelitian selanjutnya juga direkomendasikan untuk memperluas cakupan variabel atau materi yang diteliti guna menggeneralisasi efektivitas model ini pada berbagai konteks pendidikan dasar.

REFERENSI

- Adistiarachma, N., & Alia, D. (2024). Peran media video animasi pada pembelajaran. *Incrementapedia*, 6(2), 49–57.
- Anggrayni, M., Putri, S. R., & Fitriani, F. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sdn 09 Sitiung. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 631-637.
- Aprina, E. A., Fatmawati, E., & Suhardi, A. (2024). Penerapan model problem based learning untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada muatan IPA sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 981–990.
- Ar-Rayu, K. V. I. S. (2025). Penerapan pendekatan konstruktivisme untuk membangun pemahaman dalam pembelajaran IPAS siswa kelas VI SDIT Ar-Rayu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 227–239.

- Biduri, M., & Raihan, S. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran problem based learning. *Pinisi Journal PGSD*, 140–148.
- Dewi, G. A. M. S. (2024). Implementasi model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi punarbhawa di kelas X P1 SMK Saraswati 3 Tabanan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (Madu)*, 1.
- Galuh, B. P., Elisa, D., & Riana, R. (2023). Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 7(2), 38–42.
- Ihsanudin, A. M., & Suwartini, S. (2024). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan metode demonstrasi pada peserta didik kelas IV SDN 1 Pokak tahun pelajaran 2023/2024. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 229–236.
- Kristianingsih, W., Januardi, J., & Lia, L. (2026). The Effect Of Quizizz-Assisted Microlearning Method On Students'knowledge In Ipas Subjects At Elementary School. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 14(1), 53-59.
- Kurnia, R. (2026). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri Magepanda. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 4(1), 1201–1210.
- Mutiaramses. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 06, 43–48.
- Nafisa, S., Rohadi, M., Ahmad, A., Fadhillah, A., & Z, M. F. (2025). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA berbasis model problem based learning (PBL) di kelas. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(1), 19–25.
- Nataria, M. (2024). Meningkatkan hasil belajar PAK dengan model PBL siswa fase B kelas 4 SD Negeri Kestalan Surakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, 5, 956–969.
- Nurrahman, M. N. (2022). Keefektifan media pembelajaran dalam bentuk permainan papan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437–446.
- Pasampuri, T., Syarifnur, & Jusman. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa di SDN 110 Lura. *Journal Scientific of Mandalika*, 5(12), 496–501.
- Putri, S. R. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri 02 Koto Baru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Dharmas Indonesia , Sumatra Barat , Indonesia. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(2), 684–690.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-macam perkembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 4, 14043–14057.
- Yogaswara, M. R. (2024). Pendekatan teori belajar konstruktivisme dalam kurikulum merdeka melalui media Asmlr 3D pada materi fotosintesis. *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(4), 561–568.
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633–644. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.695>