

**PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN
POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI**

(Skripsi)

Oleh

**DWI PEBRIAN
NPM 2153053009**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI

Oleh

DWI PEBRIAN

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar kelas V SD Negeri 4 Way Serdang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini, dengan sampel sebanyak 44 Peserta Didik yang terdiri dari 22 peserta didik kelas eksperimen dan 22 peserta didik kelas kontrol. Sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Data dianalisis dengan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: hasil belajar, *powtoon*, *problem based learning*

ABSTRACT

THE EFFECT OF *PROBLEM-BASED LEARNING* MODEL ASSISTED BY *POWTOON* ON INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL

By

DWI PEBRIAN

This study addressed the issue of low learning outcomes among fifth grade students at SD Negeri 4 Way Serdang. The study aimed to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model, assisted by Powtoon, on Indonesian language learning outcomes. Data were collected using tests and non-tests. The research method used was a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The population of this study consisted of 44 students, 22 of whom were in the experimental class and 22 of whom were in the control class. The sample was determined using a purposive sampling technique. The data were analyzed using a simple linear regression test. The results showed a significant effect of the PBL model with Powtoon on Indonesian language learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, *powtoon*, *problem based learning*

**PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN
POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI**

Oleh

DWI PEBRIAN

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SD Negeri

Nama Mahasiswa

: Dwi Pebrian

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2153053009

Program Studi

: SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

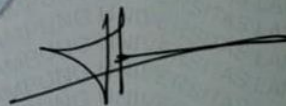


1. Komisi Pembimbing

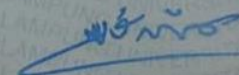
Dosen Pembimbing I


Siska Mega Diana, M.Pd.
NIK. 231502871224201

Dosen Pembimbing II


Hariyanto, M.Div.
NIK. 232103721029101

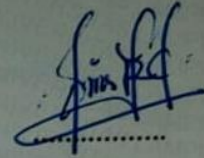
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP. 197412202009121002

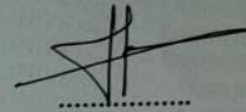
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

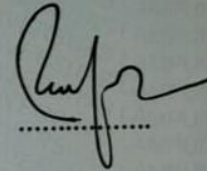
Ketua : Siska Mega Diana, M.Pd.



Sekretaris : Hariyanto, M.Div.



Penguji Utama : Drs. Rapani, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 14 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Pebrian

NPM : 2153053009

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Sd Negeri” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 14 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Dwi Pebrian

NPM. 2153053009

RIWAYAT HIDUP



Dwi Pebrian dilahirkan di Gedung Boga, Kecamatan Way Serdang, Kabupaten Mesuji, pada 7 Februari 2004. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Ujang Saepudin dan Ibu Riani.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti adalah sebagai berikut.

1. SDN 02 Way Serdang (Selesai – 2015)
2. SMPN 02 Way Serdang (Selesai – 2018)
3. SMAN 03 Metro (Selesai – 2021)

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S -1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung melalui jalur Mandiri. Selama menyelesaikan perkuliahan peneliti juga aktif dalam kegiatan yang ada di kampus yaitu HIMAJIP di tahun 2021 dan menjabat menjadi koordinator kerohanian tahun 2022. Di tahun 2024 peneliti melaksanakan KKN (Kuliah Kerja Nyata) yang bertempat pada Desa Sidorejo Kecamatan Sidomulyo Lampung Selatan dan juga melaksanakan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SDN 1 Sidorejo.

MOTTO

“kita tidak dapat mengubah apa yang telah terjadi,
tetapi kita dapat mengubah cara kita melihatnya”

(-Paulo coelho-)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim..

Puji syukur kehadiran Allah SWT sehinnga
dengan berkat, rahmat dan ridhonya-Nya lah skripsi ini
bisa diselesaikan oleh peneliti tanpa halangan suatu apapun.

Tulisan ini juga kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Ujang Saepudin dan Ibu Riani, yang telah senantiasa mendidik,
mengarahkan dan memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, bekerja keras
demi kebutuhan dan kebahagiaan anak-anak nya serta selalu mendoakan kebaikan
untuk kesuksesanku. Terimakasih banyak untuk Bapak dan Ibuku semoga Allah
Swt. Selalu menjaga dan melindungi mereka berdua

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Sd Negeri” sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa Peserta Didik dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro. M. Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang senantiasa telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd. Koordinator Program Studi PGSD FKIP, Sekaligus pembimbing akademik Universitas Lampung yang telah senantiasa mendukung, memfasilitasi administrasi kegiatan PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.
5. Drs. Rapani, M.Pd. Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Siska Mega Diana, M.Pd. Ketua Penguji sekaligus dosen validator yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Haryanto, M.Div. Sekertaris Penguji yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi ini.
8. Nelly Astuti, M.Pd. Selaku dosen yang pernah menjadi pembimbing yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Kepala SD Negeri 4 Way Serdang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Desi Teristiyanti, S.Pd. Wali kelas VA dan Ibu Wiwik Suryati, S.Pd. Wali kelas V B yang telah membantu memberikan arahan selama pelaksanaan penelitian. Peserta didik kelas V A dan V B SD Negeri 4 Way Serdang yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
11. Kepada saudariku tersayang Lara Destiana dan Intan Ayu yang senantiasa selalu mendoakan, menyemangati serta mendukungku agar menjadi orang yang sukses.
12. Rekan-rekan Mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021, kelas HC (*Hiraeth class*) serta teman seperjuanganku “Pemter” Ombel, Amadilo, Naim, Gober, Ulum, Fait, Otan, Nduk, Doeng, Yoga, Wayan, Alip. “Sepang pride” Niken, Dwik, Iin, Yosa, Sovi, Lutvi sudah memberikan canda tawa serta menemani dan membantu selama perkuliahan.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini semoga Allah Swt. Membalas segala kebaikan yang telah di berikan.

Akhir kata, semoga Allah Swt. melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 14 Juli 2025
Peneliti,

Dwi Pebrian
NPM 2153053009

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	7
II.KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Belajar	8
2.1.1 Pengertian Belajar.....	8
2.1.2 Teori Belajar	9
2.2 Hasil Belajar	10
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	10
2.2.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar.....	11
2.2.4 Indikator Hasil Belajar	13
2.3 Model Pembelajaran	14
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran	14
2.3.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran	15
2.3.3 Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	17
2.4 Model Pembelajaran Problem Based Learning	18
2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	18
2.4.2 Tujuan model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	19
2.4.3 Karakteristik model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	20
2.4.4 Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	22
2.4.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	24

2.5	Powtoon.....	26
2.5.1	Pengertian Powtoon.....	26
2.5.2	Karakter Powtoon.....	28
2.5.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Powtoon</i>	28
2.5.4	Langkah-langkah pembuatan <i>Powtoon</i>	30
2.5.5	Langkah-langkah Pembelajaran Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Powtoon</i>	33
2.6	Penelitian yang Relevan	35
2.7	Kerangka Pikir	36
2.8	Hipotesis	38
III.	METODE PENELITIAN	39
3.1	Jenis Penelitian	39
3.2	Prosedur Penelitian	40
3.3	Setting Penelitian	41
3.3.1	Waktu dan Tempat Penelitian	41
3.3.2	Populasi dan Sampel	41
3.4	Variabel Penelitian.....	42
3.4.1	Variabel Penelitian.....	42
3.5	Definisi Variabel	43
3.5.1	Definisi konseptual	43
3.5.2	Definisi Operasional	44
3.6	Teknik dan Alat Pengumpulan Data	45
3.6.1	Teknik Tes.....	45
3.6.2	Teknik Non Tes	46
3.7	Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data	48
3.7.1	Penyusunan Kisi-kisi Soal Tes	48
3.7.2	Uji Coba Instrumen Tes	48
3.7.3	Uji Validitas	48
3.7.4	Uji Reliabilitas.....	49
3.7.5	Uji Daya Beda	50
3.7.6	Uji Tingkat Kesukaran	51
3.8	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	52
3.8.1	Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	52
3.8.2	Uji Persyaratan Analisis Data.....	53
3.9	Pengujian Hipotesis Penelitian	55
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1	Pelaksanaan Penelitian	57
4.2	Hasil Penelitian.....	58
4.3	Deskripsi Data Hasil Penelitian	58
4.4	Analisis Data Penelitian	59
4.5	Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	66

4.6 Pembahasan	68
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai uts mata pelajaran bahasa indonesia semester ganjil peserta didik Kelas v sd negeri 4 way serdang	4
2. Sintaks model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantuan powtoon...	34
3. Jumlah sampel penelitian	42
4. Kisi-kisi soal instrumen tes	46
5. Kisi kisi lembar observasi keterlaksanaan model <i>problem based learning</i>	47
6. Hasil analisis uji validitas	49
7. Koefisien reliabilitas	50
8. Interpretasi daya beda soal	51
9. Klasifikasi tingkat kesukaran.....	52
10. Presentase ketercapaian hasil belajar peserta didik.....	53
11. Deskripsi hasil penelitian	58
12. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen	59
13. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	60
14. Rata rata hasil belajar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> eksperimen.....	61
15. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol.....	63
16. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol.....	64
17. Rata rata hasil belajar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kontrol	65
18. Nilai n-gain kelas eksperimen dan kontrol.....	65
19. Rekapitulasi hasil uji normalitas	67
20. Rekapitulasi hasil uji homogenitas	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Awal Masuk <i>Powtoon</i>	31
2. Tampilan Untuk Mendaftar Akun <i>Powtoon</i>	31
3. Tampilan Home <i>Powtoon</i>	31
4. Tampilan Mengklik Blank Pada Menu <i>Home Powtoon</i>	32
5. Tampilan Klik Horizontal	32
6. Tampilan Lembar Kerja <i>Powtoon</i>	32
7. Tampilan Priview Video Yang Telah dibuat	33
8. Tampilan Mengklik Export	33
9. Kerangka Pikir Penelitian.....	38
10. Desain Penelitian	40
11. Grafik Diagram Hasil Nilai <i>Pretest</i> Eksperimen	60
12. Grafik Diagram Hasil Nilai <i>Posttest</i> Eksperimen.....	61
13. Grafik Diagram Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kontrol	63
14. Grafik Diagram Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kontrol	64
15. Grafik Diagram Batang Nilai N-gain Kelas Eksperimen dan kontrol	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan.....	82
2. Surat balasan penelitian pendahuluan	83
3. Surat balasan penelitian SD Negeri 4 Way Serdang.....	84
4. Surat balasan Uji Instrumen SD Negeri 16 Way Serdang	85
5. Hasil Wawancara Pendidik Kelas Va dan Vb	86
6. Nilai UTS Kelas V SDN 4 Way Serdang.....	90
7. Instrumen Penelitian	90
8. Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	96
9. Hasil Uji Validitas Menggunakan <i>Microsoft Office Excel Home And Student 2021</i>	113
10. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan <i>Microsoft Office Excel Home And Student 2021</i>	114
11. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan <i>Microsoft Office Excel Home And Student 2021</i>	115
12. Hasil Tingkat Kesukaran Menggunakan <i>Microsoft Office Excel Home And Student 2021</i>	115
13. Hasil <i>N-Gain</i> Menggunakan <i>Microsoft Office Excel Home And Student 2021</i>	117
14. Hasil Uji Normalitas Menggunakan <i>Microsoft Office Excel Home And Student 2021</i>	119
15. Hasil Uji Homogenitas Menggunakan <i>Microsoft Office Excel Home And Student 2021</i>	122
16. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan <i>Microsoft Office Excel Home And Student 2021</i>	125
17. Tabel Nilai Chi Kuadrat	126
18. Tabel Distribusi F	127
19. Lembar Observasi	128
20. Dokumentasi Kegiatan	129

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian penting dari meningkatkan sumber daya manusia. Sebagaimana dinyatakan oleh Lase (2019) pendidikan diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan mereka sehingga mereka dapat berkompetisi dalam kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, proses pembelajaran disesuaikan dengan Pendidik. Sebagaimana diatur dalam Depdiknas (2003) Undang-Undang Pada Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kapasitas kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, yang akan digunakan sebagai bekal saat mereka tinggal di masyarakat.

Penyediaan pendidikan merupakan bagian dari upaya pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Depdiknas (2003) Pasal 13 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, jalur pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga jenis: pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal. Jenis pendidikan formal menawarkan kurikulum yang terstruktur dan

berjenjang, terdiri dari pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di pendidikan formal adalah bahasa Indonesia. Kurikulum pendidikan Indonesia telah berubah sebelas kali, dimulai pada tahun 1947 dan berlanjut hingga kurikulum 2013.

Kurikulum Merdeka, yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2013, baru-baru ini ditetapkan oleh Kemendikbudristek. Pada tahun 2024, kurikulum bebas akan menjadi standar nasional. Kurikulum Merdeka, menurut Sumarsih (2022) adalah metode pendidikan yang berfokus pada bakat dan minat. Tujuan dari kurikulum sebelumnya tetap sama, meskipun kurikulum diubah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertanggung jawab atas pendidikan di Indonesia, menetapkan kebijakan untuk setiap perubahan kurikulum.

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti, terdapat permasalahan yaitu peserta didik kelas IV A dan kelas IV B SDN 4 Way Serdang belum mengikuti pembelajaran dengan baik khususnya pelajaran bahasa Indonesia, pendidik kurang inovatif dalam menggunakan banyaknya media pembelajaran yang ada terhadap peserta didik serta pendidik tidak memberikan masalah kepada peserta didik untuk diselesaikan pada awal pelajaran. Ini dilakukan agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Sampai sejauh ini pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 4 Way Serdang belum mencapai tujuan yang diharapkan sebagai salah satu bukti rendahnya perolehan nilai hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik, baik nilai ulangan harian dan ulangan tengah semester.

Sumardjoko dan Musyiam (2018) Permasalahan di atas harus diselesaikan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia Peserta Didik. menyatakan bahwa pendidik harus mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar agar mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka dan hasil belajar mereka. Salah satu

model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran berbasis masalah. Tidak diragukan lagi, untuk mendukung pembelajaran, tidak hanya menggunakan model pembelajaran, tetapi juga menggunakan media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi. Yusnan dan Safiuddin(2021) meelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan memperjelas apa yang disampaikan oleh Pendidik, memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual adalah salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini. *Powtoon* adalah salah satu jenis media audio visual yang dapat digunakan selama proses pembelajaran.

Dewi dkk. (2024) menyebutkan *powtoon* adalah media berbasis audio visual yang digunakan untuk membuat paparan online dengan fitur animasi yang menarik, seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih hidup, dan pengaturan timeline yang sangat mudah.(Sakhia & Sartika, 2021)pendidik dapat menggunakan *powtoon* sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran. Ini membuatnya lebih mudah bagi Pendidik untuk menyampaikan materi yang sulit dipahami Peserta Didik, sehingga lebih mudah untuk menggunakan audio visual.

Hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan Pendidik kelas V SDN 4 Way Serdang, yang dilakukan pada tanggal 4 November 2024, berdasarkan hasil wawancara penulis terhadap wali kelas V, diperoleh data bahwa pendidik hanya menggunakan buku dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran kurang tepat, faktor dari peserta didik yaitu peserta didik cenderung hanya menerima dan menghafal pembelajaran, peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran serta pendidik kurang memberikan apersepsi terhadap peserta didik, hasil belajar peserta didik masih rendah. Terlihat bahwa hasil belajar UTS peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

terbilang masih rendah dikarenakan masih banyak peserta didik yang nilainya dibawah Kriteria Ketercapaian Minimal (KKTP). Salah satu yang dapat dilakukan agar nilai peserta didik sesuai dengan harapan maka perlu diperhatikan lagi faktor apa yang menyebabkan permasalahan ini terjadi. Berikut penulis sajikan tabel data hasil nilai UTS semester ganjil kelas V SD Negeri 4 Way Serdang tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 1. Nilai UTS Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Semester Ganjil

NO	Kelas	KKTP	KeTercapaian				Σ
			Tercapai ≥ 75		Belum Tercapai ≤ 75		
			Juml ah Pese rta didik	Presentas e (%)	Jumlah Peserta didik	Pres entas e (%)	
1	VA	75	20	90,90	2	9,09	22
2	VB	75	8	36,36	14	63,6 3	22

Sumber: Dokumentasi wali kelas V SD Negeri 4 Way Serdang tahun pelajaran 2024/2025

Berdasarkan Tabel 1. Dapat diketahui hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 4 Way Serdang dengan jumlah 44 orang peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari presentase dalam tabel di tiap kelas. Peserta didik yang memperoleh hasil belajar di bawah 75 sesuai dengan KKTP di kelas VA yaitu 90,90% dan di kelas VB yaitu 36,36%. Oleh sebab itu penulis memilih kelas VB untuk dijadikan kelas eksperimen sedangkan kelas VA akan dijadikan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan kelas VB memiliki nilai keTercapaian yang lebih rendah dibandingkan kelas VA.

Masalah-masalah yang teridentifikasi di atas, perlu dicari model pembelajaran yang melibatkan peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam rangka meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik yaitu model pembelajaran *problem based learning* berbantu *powtoon*.

Adapun alasan penulis memilih *powtoon* yang telah dipaparkan di atas dan juga di dukung oleh beberapa penelitian yang telah membuktikan bahwa *powtoon* dapat memberikan pengaruh baik dalam pembelajaran. Dalam penelitian Zul dan Yeni (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Aplikasi *Powtoon* Menggunakan Model *Problem Based Learning (Pbl)* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar Universitas”, yang kesimpulannya mengatakan hasil penelitian yang dikembangkan memperlihatkan media pembelajaran video animasi aplikasi *Powtoon* valid, praktis, dan efektif diterapkan dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan penelitian Arif dkk. (2022) yang berjudul “Analisis Pemanfaatan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5 SD Negeri Karang Tengah”, yang kesimpulannya dibuktikan dari hasil diagram persentase minat belajar Peserta Didik dalam penggunaan media *powtoon*, dengan 10 pernyataan positif memperoleh persentase dengan kriteria tinggi dan 10 pernyataan negatif memperoleh persentase rata-rata kriteria sedang yang diperoleh Peserta Didik perempuan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, hal inilah yang menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN 4 Way Serdang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 4 Way Serdang.
2. Pendidik hanya menggunakan buku dalam menyampaikan materi.
3. Pendidik kurang memberikan apersepsi terhadap peserta didik

4. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran salah satunya *problem based learning* berbantuan *powtoon*.
5. Peserta didik kurang terlibat aktif dalam berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis membatasi permasalahan yaitu

1. Model *problem based learning* berbantuan *powtoon* (X)
2. Hasil belajar bahasa Indonesia kelas V SDN 4 Way Serdang (Y).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu Apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan *powtoon* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 4 Way Serdang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan *powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SDN 4 Way Serdang.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan diadakan penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi dibidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pada model *problem based learning* berbantuan *powtoon*.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar khususnya bahasa Indonesia serta dapat memberikan pengalaman belajar menggunakan model *problem based learning* berbantuan *powtoon*.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi penggunaan model *problem based learning* berbantuan *powtoon*, dengan begitu diharapkan nantinya pendidik dapat mengembangkan pembelajaran dengan model yang lebih bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didiknya.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 4 Way Serdang.

d. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan pengalaman mengenai model pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen dan model *problem based learning* berbantuan *powtoon*.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian ini adalah eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah *problem based learning* berbantuan *powtoon* dan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 4 Way Serdang.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 4 Way Serdang
4. Tempat penelitian ini akan dilakukan di SDN 4 Way Serdang semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

II.KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar yaitu suatu individu yang sedang berupaya atau berproses dalam memperoleh perubahan tingkah laku, baik dalam format keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai positif sebagai buah pengalaman dari materi-materi yang telah dipandang, diamati, dianalisa dan dipraktekkan. Belajar dalam KBBI diartikan sebagai "berusaha meraih kompetensi" yang mengindikasikan bahwa belajar merupakan aktivitas untuk memperoleh kepandaian atau pengetahuan. Hamalik (2013) menyatakan belajar merupakan suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih dari itu, yakni mengalami. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) belajar ialah sebuah rangkaian yang dijalankan oleh tiap orang, dengan tujuan mencapai perubahan kepribadian yang melibatkan peningkatan ilmu, kelincahan, tingkah laku, dan nilai positif. Proses ini diwujudkan sebagai pengalaman yang diperoleh dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Menurut Fauhah dan Rosy (2020) belajar diartikan sebagai suatu reaksi dan aktivitas bukan hanya sekadar hasil dan lebih dari sekadar mengingat, belajar memiliki dimensi yang lebih luas, yaitu melibatkan pengalaman dan pemahaman. Belajar menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) merupakan suatu upaya yang dijalankan oleh seseorang dengan tujuan mencapai transformasi yang baru dari hasil pengalaman pribadinya dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pada konteks ini, transformasi tersebut merupakan tindakan yang dilakukan secara sengaja guna mencapai kondisi lebih baik dari pada sebelumnya

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman melalui pengalaman; studi, atau instruksi, adalah suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan melalui interaksi antara stimulus dan respons; dan belajar adalah upaya seseorang untuk mengubah tingkah laku mereka untuk mencapai tujuan tertentu. Latihan dan pengalaman melibatkan beberapa elemen, seperti Proses belajar bertujuan untuk meningkatkan dan meningkatkan potensi peserta didik. Bahan ajar harus dirancang dan dipilih terlebih dahulu sebelum dimasukkan ke dalam sistem instruksional yang lengkap untuk menghasilkan hasil belajar yang terkontrol dan optimal.

2.1.2 Teori Belajar

Proses pembelajaran tentunya memerlukan teori belajar untuk mendukung pembelajaran berlangsung, dengan adanya teori belajar harapannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Akhiruddin (2019: 42) teori belajar adalah suatu usaha untuk mendeskripsikan tentang bagaimana manusia belajar, sehingga kita dapat memahami proses yang kompleks dari belajar. Menurut Sani (2022: 3-4), menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut. Teori Belajar Behavioristik

1. Teori Belajar Behavioristik, Teori ini menganggap bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat dilakukan melalui manipulasi lingkungan yang mempengaruhi peserta didik. Teori ini menekankan terhadap hasil belajar.
2. Teori Belajar Kognitivistik, Teori ini menganggap bahwa belajar adalah proses mental dalam mengolah informasi dengan menggunakan strategi kognitif. Teori ini menekankan pada proses belajar.
3. Teori Belajar Humanistik, Teori ini menganggap bahwa belajar merupakan proses pengembangan diri peserta didik. Teori ini menekankan pada proses isi yang dipelajari.
4. Teori Belajar Konstruktivisme, Teori ini menganggap bahwa belajar merupakan konstruksi pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Teori ini mengkondisikan peserta didik membangun konsep dan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman nyata.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar melibatkan proses transformasi perilaku dalam cara Peserta Didik mengelola informasi yang mereka peroleh. Dalam konteks ini, peneliti menerapkan teori Behavioris, menyelaraskannya dengan model pembelajaran berbasis masalah yang memanfaatkan media audio-visual. Pendekatan pembelajaran ini menggabungkan tantangan dunia nyata, yang memungkinkan Peserta Didik membangun pemahaman mereka sendiri.

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kecakapan yang didapatkan peserta didik sebagai hasil dari proses belajar, kecakapan tersebut baik berupa kemampuan kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang ditandai dengan terbentuknya perubahan dalam tingkah laku. Hasil belajar peserta didik menurut Somayana (2020) adalah pencapaian akademis yang diukur melalui ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Menurut Suprijono (2011) hasil belajar merupakan serangkaian tindakan, sifat-sifat, gambaran-gambaran, penghargaan dan kecakapan untuk menyelesaikan tugas.

Hasil belajar menurut Sudjana (2019) merupakan kemampuan yang dikuasai peserta didik setelah menjalani proses belajar, keberhasilan dalam kegiatan belajar tercermin dalam perubahan sikap yang bersifat positif dan relatif permanen pada individu yang sedang belajar. Seseorang dianggap berhasil belajar jika bisa memperlihatkan terjadinya perubahan, baik pada keterampilan berpikir, maupun sikapnya terhadap suatu objek, perubahan-perubahan ini menjadi indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar, menurut beberapa pendapat, dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang setelah mengikuti pelajaran atau terjadinya perubahan perilaku kearah positif melalui aktivitas pembelajaran, hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh suasana kelas yang diciptakan oleh pendidik selama pembelajaran berlangsung. Dan hasil belajar merupakan suatu pencapaian atau pengetahuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran yang meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

2.2.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Ada banyak faktor dalam proses belajar mengajar yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik dalam Pembelajaran model *problem based learning* (PBL) banyak sekali faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor dari dalam merupakan fisiologi dan psikologi sedangkan faktor dari luar yaitu lingkungan dan instrumental. Menurut Ibnu (2022) beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (intelektensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan), faktor kelelahan.

2. Faktor Eksternal

Faktor Eksternal adalah faktor yang ada diluar individu, faktor eksternal terdiri dari:

- a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang budaya).
- b. Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan peserta didik dengan peserta didik,

relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah).

- c. Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Sedangkan menurut Melinda dkk. (2018) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya kecerdasan peserta didik, kesiapan atau kematangan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar, minat peserta didik dalam belajar, model penyajian materi pembelajaran yang disediakan oleh pendidik dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih senang dalam pembelajaran.

Menurut Festiawan, (2020) faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal.

1. Internal
 - a. Faktor fisiologis, umumnya seperti kesehatan yang baik, tidak lelah atau lelah. Hal ini mempengaruhi penerimaan peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut.
 - b. Faktor psikologis, setiap orang/peserta didik memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, yang akan mempengaruhi hasil belajarnya.
2. Faktor eksternal
 - a. Faktor lingkungan, faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar, faktor lingkungan tersebut meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
 - b. Faktor instrumental, yang keberadaan dan kegunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat diatas maka penulis menarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu:

faktor internal (Faktor yang berasal dari dalam diri individu seperti faktor jasmani, faktor psikologi dan faktor kelelahan) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar seperti keluarga, sekolah dan faktor masyarakat).

2.2.4 Indikator Hasil Belajar

Setiap ranah memiliki tahapan atau level yang perlu dicapai oleh peserta didik seiring dengan proses belajar yang membantu pendidik dalam merencanakan pembelajaran dan mengukur hasil belajar peserta didik dengan lebih terperinci. Terdapat tiga ranah pada indikator hasil belajar Menurut Fauhah dan Rosy (2020) yaitu: pertama adalah tingkat kognitif, yang meliputi ilmu, penangkapan, penggunaan, eksplorasi, penyusunan dan hasil, yang kedua tingkat afektif, yang meliputi akseptasi, tanggapan, dan evaluasi, dan terakhir adalah tingkat psikomotorik, yang meliputi gerakan dasar, generik, ordinatif, dan kreatif.

Indikator hasil belajar menurut Sundari & Fauziati (2021) merupakan hasil yang diperoleh peserta didik selama belajar di sekolah yang merupakan gabungan dari tiga ranah, yaitu :

1. Ranah kognitif, diperoleh dari hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan hasil nilai ulangan harian maupun semester/ulangan kenaikan kelas.
2. Aspek psikomotorik, penilaian terhadap hasil belajar peserta didik yang dituangkan dalam bentuk penyesuaian tugas-tugas yang diberikan Pendidik di sekolah, untuk dikerjakan dan dikembangkan di rumah, sehingga dapat ditentukan peserta didik mampu mengumpulkan hasil tugas tersebut untuk dinilai di sekolah.
3. Ranah afektif, merupakan penilaian hasil belajar yang menyangkut perilaku peserta didik setiap mengikuti proses pembelajaran dikelas, sehingga aktivitas belajar peserta didik dapat dinilai setiap saat.

Indikator hasil belajar berkaitan dengan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Wulandari dkk.(2023), harus ada empat komponen dalam indikator hasil belajar, antara lain:

1. Subyek penelitian, indikator hasil belajar harus mencakup mata pelajaran yang melaksanakan proses pembelajaran, seperti peserta didik
2. Perilaku, sebagai hasil belajar terbentuk dalam bentuk kompetensi atau kemampuan yang dapat diukur atau diukur, atau diwujudkan dengan penampilan peserta didik dan perlakuan peserta didik selama proses pembelajaran.
3. Kondisi, yaitu harus dapat menggambarkan situasi dan situasi dimana subjek dapat menunjukkan penampilannya.
4. Standar kualitas dan kuantitas, yaitu standar minimal yang harus dipenuhi peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa indikator hasil belajar peserta didik adalah tanda atau bukti konkret yang menunjukkan sampai mana peserta didik sudah memperoleh pencapaian, indikator ini membantu Pendidik dan pendidik untuk mengukur kemajuan peserta didik, mengevaluasi efektivitas pengajaran, dan merencanakan intervensi atau penyesuaian yang mungkin diperlukan, indikator hasil belajar mempunyai tiga ranah yaitu kognitif, efektif, serta psikomotor.

2.3 Model Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka pembelajaran yang menggambarkan proses sistematis pengorganisasian pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fauhah dan Rosy (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan rangkaian teoretis yang berarti ketentuan yang tersusun dalam mengintegrasikan pengetahuan belajar agar memperoleh tujuan belajar, dan bermanfaat bagi Pendidik sebagai petunjuk untuk perancangan pembelajaran. Menurut Nisa (2022) model pembelajaran merupakan rancangan guna untuk menciptakan kurikulum sehingga

aktivitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Penerapan model pembelajaran yang cermat dapat memahami model yang telah dirancang oleh Pendidik dan diimplementasikan kepada peserta didik, kita dapat mengidentifikasi karakter peserta didik, mengenali kekurangan dan kelebihan dari model yang telah dirancang oleh Pendidik.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai rancangan pembelajaran, landasan teoritis, dan strategi pembelajaran dalam mendesain kurikulum jangka panjang. selanjutnya, Sutikno (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

2.3.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri dalam model pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses belajar yang didukung oleh perilaku dan lingkungan belajar, adapun ciri-ciri model pembelajaran menurut Rusman (2018) diantaranya:

1. Bersumber pada teori Pendidikan serta teori belajar dari para pakar tertentu.
2. Memiliki misi ataupun tujuan pembelajaran tertentu.
3. Bisa dijadikan sebagai pedoman ataupun acuan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki bagian-bagian model dalam pelaksanaan, yaitu : urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, system social, dan sistem pendukung.
5. Memiliki dampak sebagai akibat dari hasil terapan model pembelajaran.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilihnya.

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri dikemukakan Syamsudin (2017) sebagai berikut :

1. Berdasarkan teori Pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem social, dan sistem pendukung.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Maharani dkk. (2022) model pembelajaran langsung mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada peserta didik termasuk prosedur penilaian belajar.
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
3. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang mendukung.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis disimpulkan, bahwa ciri-ciri model pembelajaran secara umum sebagai berikut :

1. Memiliki prosedur pembelajaran yang sistematis sesuai dengan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli.
2. Menentukan tujuan-tujuan khusus pada hasil belajar yang diharapkan akan dicapai.
3. Tingkah laku mengajar diperlukan agar model pembelajaran dapat tercapai.
4. Pembelajaran dapat melibatkan peserta didik melakukan interaksi dengan lingkungannya.
5. Menentukan lingkungan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.3.3 Jenis-jenis Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Dengan demikian, pendidik dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ada tujuh model yang termasuk dalam buku Purnomo (2022) merupakan sebagai berikut.

1. *Inductive thinking* model (model berpikir induktif) yang dikembangkan oleh Hilda Taba.
2. *Inquiry training* model (model pelatihan inkuiri/penyingkapan/penyelidikan) yang dikembangkan oleh Richard suchman.
3. *Scientific inquiry* (penyelidikan ilmiah) yang dikembangkan oleh Joseph J. Schwab.
4. *Concept attainment* (pencapaian konsep) oleh Jerome Bruner.
5. *Cognitive growth* (pertumbuhan kognitif) dikembangkan oleh Jean Piaget.
6. *Advance organizer* model (model pengatur/ penyelenggaraan tingkat lanjut) oleh David Ausubel.
7. *Memory* (daya ingat) oleh Harry Lorayne).

Model ini menekankan pada pengolahan informasi dalam otak sebagai aktivitas mental peserta didik. Model ini akan mengoptimalkan daya nalar dan daya pikir peserta didik melalui pemberian masalah yang disajikan oleh pendidik. Tidak semua model pembelajaran tepat digunakan untuk semua materi pembelajaran. Model pembelajaran tertentu hanya tepat digunakan untuk materi pembelajaran tertentu. Sebaliknya materi pembelajaran tertentu akan dapat berhasil maksimal jika menggunakan model pembelajaran tertentu. Oleh karenanya Pendidik harus menganalisis rumusan pernyataan setiap kompetensi dasar, cenderung pada pembelajaran penyingkapan (*Discovery/ Inquiry Learning*) atau pada pembelajaran hasil karya (*Problem Based Learning dan Project Based Learning*). Sesuai pernyataan di atas, penulis menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yang akan digunakan pada penelitian di kelas V SD Negeri 4 Way Serdang.

2.4 Model Pembelajaran Problem Based Learning

2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model Pembelajaran *problem based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Dengan model ini, peserta didik dari sejak awal sudah dihadapkan kepada berbagai masalah kehidupan yang mungkin akan ditemuinya kelak setelah lulus dari bangku sekolah. Menurut Nida dkk. (2021) model pembelajaran berbasis masalah mempunyai masalah dalam situasi peserta didik lebih belajar aktif, kritis sehingga peserta didik akan memperoleh sesuatu pengetahuan yang baru.

Model *problem based learning* peserta didik diminta untuk memecahkan, menganalisis, dan mengevaluasi masalah. Peserta didik akan terlibat secara langsung dalam proses pemecahan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir mereka, pengalaman mereka, dan konsep-konsep yang akan digunakan untuk memecahkan masalah. Peserta didik juga dilatih untuk berpikir kritis, belajar menganalisis, dan menjadi pembelajar yang mandiri. Model pembelajaran ini melibatkan pemecahan masalah dunia nyata secara bertahap. Ini memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang relevan dan keterampilan pemecahan masalah.

Menurut Sayekti & Suparman (2019) *problem based learning* adalah model strategi pembelajaran yang peserta didiknya secara kolaboratif memecahkan masalah dan merefleksikan pengalaman. Sejalan dengan (Rahayu dkk., 2024) model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran berbasis masalah mengacu pada masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga Peserta Didik harus menemukan solusi dan menerapkan solusi tersebut

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah suatu pembelajaran dilakukan mulai dari Pendidik memberi masalah yang berkaitan dengan dunia nyata, peserta didik kemudian secara aktif mengidentifikasikan masalah dengan pengetahuan mereka, mengaitkan materi dengan masalah dikehidupan sehari-hari, dan pada akhirnya membuat kesimpulan serta solusi dari masalah yang diberikan.

2.4.2 Tujuan model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menekankan kepada peserta didik untuk memberikan kesempatan berpikir kritis dan aktif untuk berargumen ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Prasetya (2012) menjelaskan tujuan *problem based learning* sebagai berikut:

Pembelajaran dengan *problem based learning* bertujuan untuk mendorong perkembangan peserta didik supaya memiliki keterampilan berpikir kritis, kompetensi profesional yang tinggi, mempunyai kemampuan memecahkan masalah, memperoleh pengetahuan, berkemampuan untuk bekerja secara produktif sebagai anggota tim dan membuat keputusan dalam situasi yang tidak biasa, serta memperoleh keterampilan yang mendukung.

Siregar & Rangkuti (2023) menjelaskan bahwa tujuan *problem based learning* yaitu berpusat pada penyajian pesan tertentu (teks atau gambar) kepada khalayak sasaran, setelah itu khalayak sasaran didorong untuk mencari solusi. Masalah sebagai titik fokus, motivator, dan alat pedagogi. pendidik dapat bertindak sebagai fasilitator dan mentor. Afandi dkk (2024) mengatakan bahwa tujuan dari pendekatan pembelajaran berbasis masalah tidak hanya untuk memberikan pengetahuan yang banyak kepada peserta didik hal ini juga meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan meningkatkan kapasitas mereka untuk secara aktif mengembangkan pengetahuan mereka sendiri.

Hal ini juga dapat mendorong peserta untuk bersikap kritis terhadap kelompok dan merasa berkomitmen penuh terhadap kelompok, akan tercipta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan karena semua orang terlibat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Azizah & Susanti (2023) mengatakan tujuan model pembelajaran *problem based learning* tujuannya adalah supaya peserta didik lebih memahami materi pembelajaran serta untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam diri peserta didik”.

Beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *problem based learning* yaitu berfokus pada pembahasan suatu permasalahan tertentu (nyata atau simulasi) dengan peserta didik, mendorong pertumbuhannya sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, dan berpikiran terbuka terhadap kelompoknya. Hal ini maka akan terciptanya gaya belajar aktif yang menghibur sekaligus menantang karena semua orang terlibat dalam proses pembelajaran yang kini sedang berlangsung.

2.4.3 Karakteristik model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* memiliki karakteristik tersendiri karena model pembelajaran *problem based learning* memiliki perbedaan dengan model pembelajaran lain. Trianto (2018) menyebutkan karakteristik *problem based learning* antara lain:

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah.
2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin.
3. Penyelidikan autentik.
4. Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya.
5. Kerja sama

Malkan dkk. (2023) menjelaskan karakteristik model pembelajaran *problem based learning* antara lain:

1. Fokus pada pemecahan masalah yaitu menekankan pada pemecahan masalah sebagai tujuan utama pembelajaran, dengan peserta didik diberi tantangan dalam menyelesaikan masalah yang kompleks dan terkait dengan situasi dunia nyata.
2. Pembelajaran aktif yaitu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, dengan mengasumsikan peran yang lebih aktif dalam mengelola dan menggunakan sumber daya yang relevan untuk mencari solusi atas masalah yang diberikan.
3. Berpusat pada peserta didik yaitu memandang peserta didik sebagai individu yang aktif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran mereka, yang memungkinkan mereka untuk mengontrol dan mengelola proses pembelajaran mereka sendiri.
4. Kelompok kecil yaitu biasanya dilakukan dalam kelompok kecil, dimana peserta didik bekerja sama untuk mencari solusi atas masalah yang diberikan.
5. Pembelajaran lintas disiplin yaitu melibatkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dari berbagai disiplin ilmu untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.
6. Penerapan langsung yaitu menekankan pada penerapan konsep dan prinsip dalam situasi dunia nyata, yang memungkinkan peserta didik untuk memahami dan menginternalisasi materi pelajaran dengan baik.
7. Pembelajaran berkelanjutan yaitu proses pembelajaran yang berkelanjutan, dengan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru secara terus-menerus melalui pemecahan masalah dan pengalaman nyata.

Siti & Suniasih (2021) menjelaskan karakteristik model pembelajaran *problem based learning* antara lain:

1. Masalah merupakan the starting point (titik awal) dalam pembelajaran.
2. Masalah yang digunakan adalah masalah yang kontekstual (yang ada dalam kehidupan sehari-hari).
3. Masalah biasanya menutut perspektif majemuk (*multiple perspective*), memandang dalam berbagai disiplin ilmu.
4. Masalah dalam *problem based learning* membuat peserta didik tertantang untuk menyelesaikan pada perspektif yang berbeda.
5. Mengutamakan belajar mandiri.
6. Memanfaatkan berbagai variasi sumber belajar yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan.

7. Pembelajaran *problem based learning* bersifat kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil.
8. Mengembangkan keterampilan menyelidiki dan kemampuan pemecahan masalah.
9. Proses pembelajaran *problem based learning* meliputi dan integrasi dari sebuah proses pembelajaran.
10. Proses pembelajaran diakhiri dengan evaluasi dan review/refleksi proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menekankan kepada peserta didik untuk memberikan kesempatan berpikir kritis dan aktif untuk berargumentasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Beberapa pemaparan di atas yang telah dijelaskan, hal ini dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran *problem based learning* yaitu:

1. Belajar dimulai dengan suatu masalah.
2. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.
3. Pembelajaran dengan kelompok kecil.
4. Masalah autentik sebagai langkah pertama dalam pembelajaran.
5. Peserta didik bekerjasama dengan teman untuk memberikan motivasi dalam upaya pemecahan masalah sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial

Alasan mengapa sebaiknya *problem based learning* perlu dilaksanakan dalam pembelajaran antara lain, yaitu memstimulus peserta didik untuk menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, untuk memicu perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat, dan memiliki kemampuan memecahkan masalah, berkomunikasi secara lisan maupun tertulis, dan bekerja dalam kelompok serta kepemimpinan.

2.4.4 Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menerapkan model *problem based learning* membutuhkan perhatian yang serius, karena model ini memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan model lainnya. Setiap langkah dalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan cermat, karena kesalahan pada satu langkah

dapat memengaruhi langkah-langkah. Menurut Farhana,dkk. (2023) mengatakan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* sebagai berikut:

1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, pendidik membimbing peserta didik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran, meskipun sebenarnya pendidik telah menetapkan masalah tersebut.
2. Mengorganisir peserta didik untuk belajar, langkah ini peserta didik akan meninjau masalah secara kritis berdasarkan sudut pandangnya.
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, langkah ini pendidik mengarahkan peserta didik untuk mencari dan menggambarkan berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
4. Menyajikan hasil diskusi, pada langkah ini peserta didik menyajikan hasil penyelesaian masalah yang telah didapatnya agar dapat menentukan kesimpulan secara bersama-sama.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah, pada langkah ini Pendidik beserta peserta didik mengevaluasi kebenaran temuan peserta didik dari hasil yang didapatnya dan menarik kesimpulan.

Menurut Yuliana dkk. (2024) mengatakan langkah-langkah model Pembelajaran *problem based learning* sebagai berikut:

1. Orientasi masalah pada peserta didik, peserta didik dihadapkan langsung dengan permasalahan yang diberikan.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, permasalahan perlu diselesaikan dengan berdiskusi dalam kelompok yang beranggotakan lima sampai enam peserta didik.
3. Membimbing penyelidikan kelompok, menjadikan peserta didik lebih berperan aktif dalam bekerja sama memecahkan permasalahan dengan kelompok sehingga menciptakan rasa ingin tahu yang tinggi dan peserta didik menjadi termotivasi dalam memecahkan masalah.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, peneliti membimbing peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya seperti laporan dalam bentuk presentasi.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, setiap kelompok yang telah berdiskusi diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok, meneliti bersama peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap materi.

Menurut Rusman (2018) langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut :

1. Orientasi peserta didik kepada masalah
2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* diawali dengan pengenalan suatu masalah yang nantinya peserta didik akan diminta untuk mencari dan mengumpulkan informasi baik secara individu maupun secara kelompok serta solusi untuk memecahkan masalah itu sendiri. Penulis menerapkan sintaks model pembelajaran *problem based learning* menurut Rusman (2018) dalam penelitian yang akan dilakukan di kelas V SDN Way Serdang.

2.4.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tentu memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus diperhatikan untuk dapat disesuaikan dengan kondisi sesungguhnya di lapangan. Menurut Tarigan (2020) model *problem based learning* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut: Kelebihan *problem based learning* antara lain:

1. Peserta didik akan terbiasa menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.
2. Memupuk solidaritas dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman sekelompok kemudian berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya.
3. Makin mengakrabkan pendidik dengan peserta didik dan membiasakan peserta didik dalam menerapkan metode eksperimen.
4. *Problem based learning* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran.

5. Membantu proses transfer peserta didik untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.
6. Membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan dan membantu peserta didik untuk bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri.
7. Membantu peserta didik untuk memahami hakekat belajar sebagai cara berpikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh Pendidik berdasarkan buku teks.
8. *Problem based learning* menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disukai peserta didik.

Dewi & Sari (2023) menjelaskan kelebihan model pembelajaran *problem based learning* antara lain:

1. Menantang kemampuan peserta didik serta memberi kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
2. Meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
3. Membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
4. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi secara tepat

Berdasarkan beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *problem based learning* harus dimulai dengan kesadaran akan adanya masalah yang harus dipecahkan. Pada tahapan ini pendidik membimbing peserta didik pada kesenjangan yang dapat dirasakan oleh manusia atau lingkungan sosial.

Dibalik kelebihan, model pembelajaran *problem based learning* juga memiliki kekurangan. Asrifah (2020) menjelaskan kelemahan model pembelajaran *problem based learning* yaitu:

1. Peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan.
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui pemecahan masalah membutuhkan cukup waktu untuk mempersiapkan.
3. Tanpa pemahaman peserta didik tidak berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Surya dkk. (2023) mengatakan kelemahan model pembelajaran *problem based learning* adalah bahwa pembelajaran menggunakannya membutuhkan banyak perhatian dan tenaga karena Pendidik harus mempersiapkan banyak kegiatan pembelajaran. Beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan model pembelajaran *problem based learning* yaitu:

1. Tanpa pemahaman peserta didik tidak berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.
2. Sebagian peserta didik terkadang berfikir bagaimana mereka bisa menyelesaikan masalah tertentu jika mereka mempelajarinya terlebih dahulu. Hal ini membuat pikiran mereka terhambat untuk melakukan improvisasi yang diperlukan, terutama dengan menyambungkan berbagai pengetahuan yang sudah mereka miliki pada masalah yang dihadapi.
3. Memerlukan konsentrasi yang tinggi karena banyak yang harus dipersiapkan oleh Pendidik dalam menyajikan kegiatan pembelajaran.

2.5 Powtoon

2.5.1 Pengertian Powtoon

Media *powtoon* bahwa dengan adanya fitur animasi yang beragam, dengan pengaturan timeline pada aplikasi dianggap lebih mudah dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi lain. Sementara itu, menurut Arif dkk (2022) *powtoon* adalah suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis Saas (*Software as a Service*) yang dapat diakses secara online melalui situs www.powtoon.com yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi Pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.

Powtoon adalah suatu aplikasi yang memiliki banyak fitur canggih di dalam satu layar, aplikasi *powtoon* dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang diperlukan oleh penggunanya. Sejalan dengan pendapat Rarawati dkk. (2024) bahwa *powtoon* adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik.

Selain dapat memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik, *powtoon* juga diharapkan dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam menyimak dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Latifah dan Lazulya (2020) menyebutkan bahwa *powtoon* merupakan media berbasis audio visual yang berupa layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah.

Penulis menyimpulkan bahwa *powtoon* merupakan media pembelajaran yang berbasis aplikasi internet yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang berbasis aplikasi dari internet yang digunakan untuk pembelajaran yang berisikan gambar-gambar animasi kartun yang bisa digunakan dengan musik yang menarik dan dapat ditambah suara sendiri sesuai dengan materi yang kita gunakan sehingga pesan yang disampaikan oleh pendidik melalui media *powtoon* tersebut bisa tersampaikan kepada peserta didik dan diterima sangat baik, sehingga mampu memberikan kesan tersendiri kepada peserta didik.

2.5.2 Karakter Powtoon

Aplikasi berbasis powtoon ini memiliki karakter- karakter yang dapat memberikan cara bagi para peserta didik memenuhi suatu materi pada aplikasi *powtoon* ini peserta didik dapat menerima secara visual dan audio yang dapat dikombinasikan menjadi bentuk video animasi yang menarik. Menurut Wulandari dkk (2023) karakter yang dimiliki *powtoon* adalah

1. *Powtoon* desainnya memiliki grafis latar belakang yang jelas,
2. *Powtoon* penuh warna,
3. *Powtoon* banyaknya pilihan gambar-gambar animasi,
4. *Powtoon* musik bisa ditambahkan pada video

Penulis dapat menyimpulkan bahwa *powtoon* merupakan informasi secara visual atau audio yang dikombinasikan menjadi video animasi yang menarik dengan banyak pilihan gambar-gambar yang menarik, memiliki grafis latar belakang yang jelas, penuh warna, dan bisa ditambahkan musik pada video pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.

2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan *Powtoon*

Media pembelajaran *powtoon* ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam-macam serta efek yang membuat presentasi dan video pembelajaran terlihat menarik. Media pembelajaran berbasis *powtoon* ini memiliki kelebihan dan juga kekurangan dalam kegiatan belajar mengajar. Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihan dari menggunakan media *powtoon* menurut Sari dkk. (2021) adalah:

1. Interaktif dengan membuat media pembelajaran menggunakan animasi melalui website,
2. *Powtoon* akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik,
3. Fitur animasi ada banyak pilihan animasi dan transisi yang bisa digunakan, dan
4. Penggunaan praktis, seperti halnya pada pengaturan timeline, aplikasi *powtoon* ini dapat dikatakan mudah dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis.

Menurut Zul & Yeni (2023) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam media *powtoon*:

1. Penggunaannya praktis dan mudah diakses dengan website tanpa harus mendownload aplikasi terlebih dahulu.
2. Terdapat banyak pilihan template background sehingga dalam lembar kerjanya hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video.
3. Tersedia konten animasi, font, dan transition effect. Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
4. Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung di share di YouTube.
5. Dapat membuat video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio.

Berdasarkan pendapat di atas, kelebihan *powtoon* adalah terdapat berbagai ilustrasi animasi yang menjelaskan konsep materi pembelajaran sehingga penyampaian materinya yang semula abstrak dapat disajikan dengan kongkrit. Media *Powtoon* dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. serta mengatasi gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dengan bantuan timelapse. Media *Powtoon* mencakup segala aspek indera penglihatan dan pendengaran. Dapat digunakan dalam kelompok besar dan animasi-animasi pada media sangat pas untuk presentasi dalam pembelajaran karena mengatasi kebosanan peserta didik.

Menurut Zul & Yeni (2023) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam media *powtoon*:

1. Merupakan program perangkat lunak berbasis online yang memerlukan internet untuk membukanya.
2. Durasi yang terbatas hingga tidak dapat membuat video dengan durasi lama.

3. Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
4. Bagi pengguna yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke yang memerlukan internet untuk membukanya.
5. Bagi pengguna powtoon yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke YouTube, dan bila ingin menyimpannya dapat mendownload file tersebut melalui YouTube.

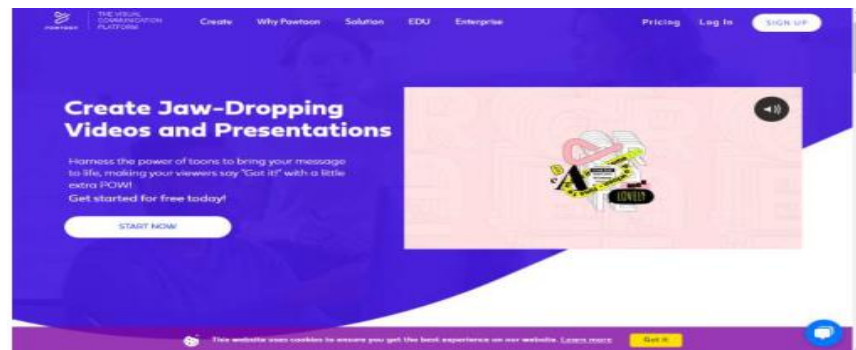
Adapun kekurangan dari *Powtoon* adalah sebagai berikut:

1. Hasil video yang dibuat menggunakan powtoon harus menggunakan serangkaian proses yang sedikit rumit.
2. Pengoprasian media ini menggunakan alat utama berupa laptop dan apabila digunakan sebagai media pembelajaran dikelas diperlukan LCD proyektor dan speaker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal

2.5.4 Langkah-langkah pembuatan *Powtoon*

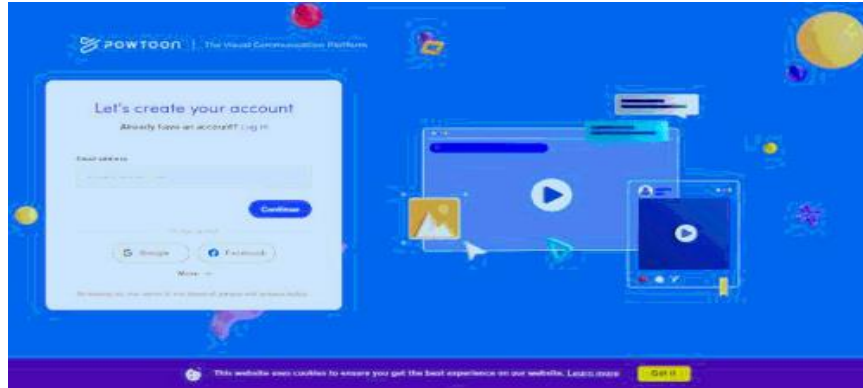
Powtoon merupakan aplikasi yang diakses secara online, untuk mengakses powtoon terlebih dahulu membuat akun *powtoon*. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pertama, buka situs <https://www.powtoon.com> / setelah itu kita akan dibawa kesitusnya.



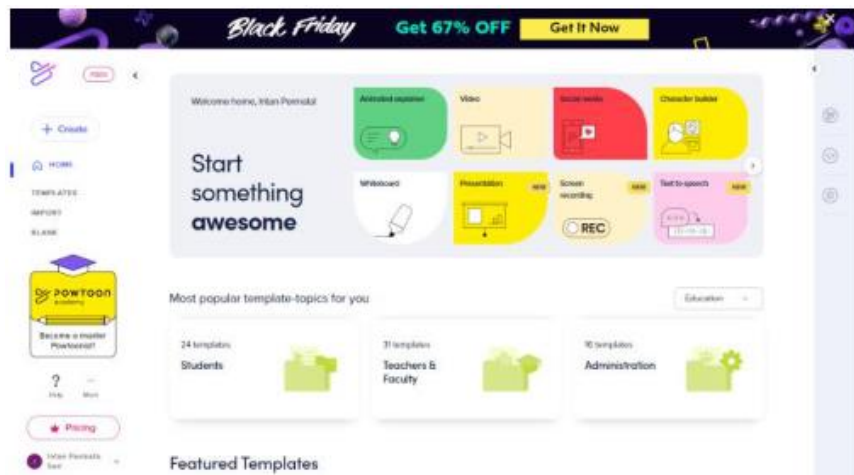
Gambar 1. Tampilan Awal Masuk Powtoon

Klik “START NOW” tujuannya untuk mendaftar akun *powtoon* jika belum memilikinya.



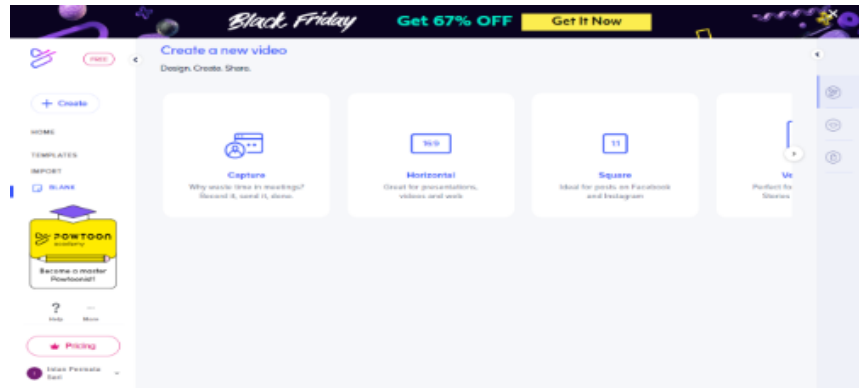
Gambar 2. Tampilan Untuk Mendaftar Akun Powton

2. Setelah mendaftar, kita akan diarahkan kemenu utama *powtoon*, seperti gambar dibawah ini. Setelah itu klik“blank” untuk membuat objek sesuai dengan keinginan yang mau kita buat.



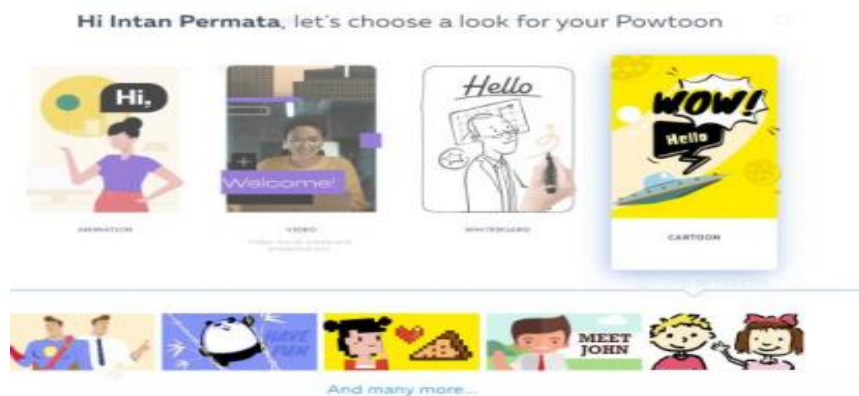
Gambar 3. Tampilan Home Powtoon

3. Setelah menklik “*blank*” akan muncul menu tampilan animasi untuk memilih *capture*, *horizontal*, *square*, atau *vertical*.



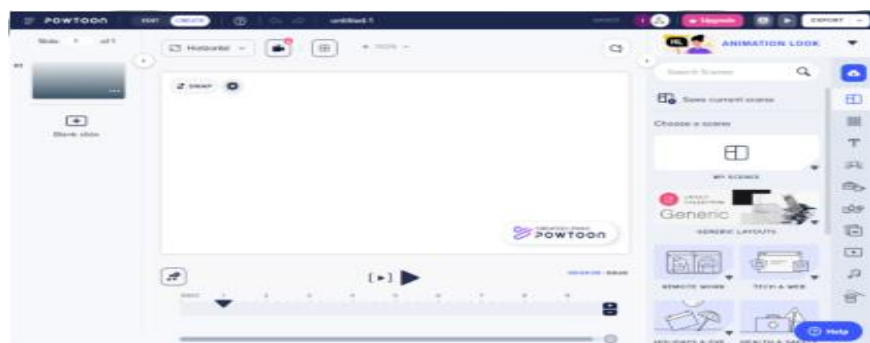
Gambar 4. Tampilan Mengklik Blank Pada Menu *Home Powtoon*

4. Kemudian klik horizontal akan muncul menu tampilan animasi. Pilihlah sesuai yang diinginkan.



Gambar 5. Tampilan Klik Horizontal

5. Setelah memilih template yang diinginkan, maka akan muncul tampilan kerja atau lembar kerja. Panel bagian tengah/ timeline digunakan untuk memasukan gambar, teks, dan masih banyak lain sesuai dengan kebutuhan kita. Jika ingin menambahkan slide baru, kalian tinggal mengklik “addslide”.



Gambar 6. Tampilan Lembar Kerja Powtoon

6. Jika animasi sudah selesai, klik *preview* and *export*. Disana bisa memeriksa kembali animasi yang sudah dikerjakan.



Gambar 7. Tampilan Privew Video Yang Telah dibuat

7. Setelah selesai mengerjakan, langkah terakhir adalah mengklik *export*, dimana bisa kita share atau uploa d karya animasi yang sudah dikerjakan.



Gambar 8. Tampilan Mengklik Export

2.5.5 Langkah-langkah Pembelajaran Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Powtoon*

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *powtoon* terdiri atas lima tahap kegiatan meliputi kegiatan orientasi masalah kepada Peserta Didik, mengorganisasikan Peserta Didik untuk belajar, mendukung kelompok investigasi, mengembangkan dan mempresentasikan karya, menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah.

Tabel 2. Sintaks model pembelajaran *problem based learning* berbantuan powtoon

Fase	Sintaks model pembelajaran <i>problem based learning</i>	Deskripsi model pembelajaran <i>problem based learning</i>
1	Orientasi peserta didik kepada masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan segala hal yang akan dibutuhkan, memotivasi peserta didik terlibat dalam aktifitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
2	Mengorganisir peserta didik untuk belajar	Pendidik Guru menampilkan video pembelajaran powtoon yang menjelaskan tentang materi sebab akibat. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil untuk berdiskusi tentang sebab akibat dari kondisi hutan yang gundul akibat penebangan liar dalam kisah Mbah Sadiman.
3	Membimbing penyelidikan individual atau kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen atau pengamatan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, melaksanakan eksperimen atau pengamatan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber : Rusman (2018)

Berdasarkan langkah-langkah atau sintak dalam proses pembelajaran *problem based learning* dapat menggambarkan bahwa penyajian sebuah masalah dapat membantu peserta didik lebih baik dalam belajar serta dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

2.6 Penelitian yang Relevan

Untuk menghindari plagiarisme, peneliti melakukan perbandingan dengan penelitian-penelitian sebelumnya sehingga bisa digunakan sebagai dasar perbandingan untuk melakukan penelitian, diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Megawati (2021) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 201 Inpres Tammu-Tammu Kabupaten Maros”. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa ada pengaruh model model problem based learning terhadap hasil belajaryang signifikan. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model problem based learning, sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu peneliti meneliti hasil belajar bahasa Indonesia dsn subjek serta tempat yang digunakan.
2. Penelitian Surya dkk. (2023) berjudul “Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Kompetensi Bahasa Indonesia Peserta Didik” Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Media Audiovisual terhadap kompetensi Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas V SD. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi bahasa Indonesia anak. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model *problem based learning*, sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu penulis menggunakan powtoon dan subjek serta tempat yang digunakan.
3. Penelitian Negeri dkk. (2024) berjudul “Pengaruh Media Powtoon dalam Pembelajaran Sains Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar” Hasil analisis data kemampuan berpikir kritis pada aspek inferensiasi menunjukan bahwa terdapat hasil antara kelas eksperimen yang menggunakan media *powtoon* dalam pembelajaran sains berbasis masalah dan kelas kontrol yang dilaksanakan tanpa media powtoon dalam pembelajaran sains berbasis masalah. Model PBL dapat melatih dan mengembangkan kemampuan

untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual Peserta Didik, untuk merangsang kemampuan berpikir kritis dalam proses penarikan kesimpulan.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model *powtoon*, sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu penulis menggunakan *problem based learning* dan subjek serta tempat yang digunakan.

4. Penelitian Hardiyanti dkk. (2023) berjudul “Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V di SDN 01 Klegen” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi *Powtoon* terdapat peningkatan dalam hasil belajar tematik kelas v dengan hasil sig (2.tailed) $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar tematik kelas v di SDN 01 Klegen. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model *powtoon*, menggunakan *problem based learning* sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu penulis menggunakan mata pelajaran bahasa indonesia dan subjek serta tempat yang digunakan.

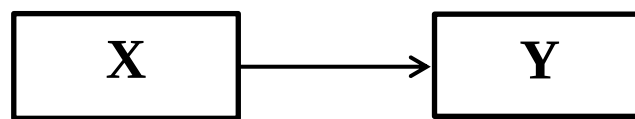
2.7 Kerangka Pikir

Penelitian tentang pengaruh model *problem based learning* berbantuan *powtoon* pembelajaran terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model *problem based learning* berbantuan *powtoon*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik sejalan dengan teori belajar Behavioristik yang mempengaruhi peserta didik dalam manipulasi lingkungan dengan menekankan hasil belajar.

Model *problem based learning* dapat membantu peserta didik dalam menyadari suatu masalah yang ada di sekitarnya, serta dapat meningkatkan aktivitas peserta didik di kelas dengan tidak hanya mendengar, mencatat, dan menghafal apa yang Pendidik jelaskan saja namun peserta didik pun akan terlibat secara aktif dalam pembelajarannya, baik dalam hal mengomunikasikan ide matematisnya maupun dalam menyajikan hasil pembelajaran yang mereka peroleh. Sehingga model *problem based learning* diduga dapat meningkatkan beberapa variabel hasil belajar salah satunya yaitu hasil belajar bahasa indonesia.

Model *problem based learning* ini sangat baik digunakan jika dipadukan dengan media teknologi khususnya dalam pemanfaatan teknologi, seperti *powtoon* karena dengan bantuan *powtoon* dalam proses pembelajaran dapat mengonkretkan proses, fenomena atau permasalahan yang bersifat abstrak serta dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsep dan memahami masalah yang diberikan. Dalam penelitian ini untuk melaksanakan model *problem based learning* berbantuan *powtoon* pembelajaran terdapat lima tahapan yaitu Orientasi peserta didik kepada masalah 1) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, 2) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, 3) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 4) Menganalisis dan 5) Mengevaluasi proses pemecahan masalah. Tahapan-tahapan yang dilaksanakan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan hasil belajar. Oleh karena itu dibutuhkan pembaharuan model pembelajaran dan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *powtoon* dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dengan penemuan terhadap masalah yang nyata disekitar mereka sehingga membantu pemahaman materi, serta pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan keterampilan pendidik dalam mengelola pembelajaran serta pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang masalah dan permasalahan yang telah dikemukakan oleh penulis, selanjutnya dapat dijadikan sesuatu kerangka pemikiran, dari kerangka pemikiran tersebut dapat menghasilkan hipotesis. Penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas (X) yaitu variabel yang mempengaruhi atau (*independent*) dalam hal ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *powtoon* , sedangkan yang menjadi variabel terikat (Y) yaitu variabel yang dipengaruhi (*dependent*) dalam hal ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia. Adapun diagram kerangka pikir penelitian disajikan pada gambar di bawah ini.



Gambar 9. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan

X = Variabel bebas (model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *powtoon*)

Y = Variabel terikat (hasil belajar bahasa Indonesia)

→ = pengaruh

sumber, Sugiyono (2019)

2.8 Hipotesis

Berdasarkan asumsi dan kerangka pemikiran sebagaimana telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *powtoon* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 4 Way Serdang”

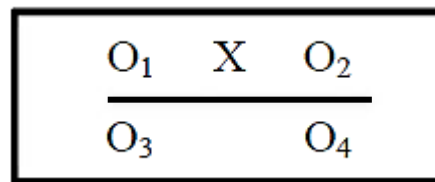
1. H_a: Terdapat Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri.
2. H_o: Tidak terdapat Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD negeri.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang lebih menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Metode penelitian eksperimen terbagi dalam tiga kelompok besar, yaitu praeksperimen, eksperimen, dan eksperimen semu (*quasi experiment*). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan eksperimen semu (*quasi eksperiment*) *design* jenis *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono, (2019) *quasi experimental design* terdapat dua bentuk yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*. *Time series design* yaitu membandingkan satu kelompok secara teratur sebelum dan sesudah intervensi. Desain ini memungkinkan untuk memahami bagaimana intervensi mempengaruhi variabel dependen dari waktu ke waktu. *Nonequivalent control group design* yaitu desain yang menggunakan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak. Desain ini mirip dengan *pretest-posttest control group design*, namun kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dan menggunakan model *nonequivalent control group design*. Sebelum diberi *treatment*, baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *test* yaitu *pretest*, dengan maksud untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum *treatment*. Kemudian setelah diberikan *treatment*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *test* yaitu *posttest*, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah *treatment*. Berikut merupakan gambar *quasi experimental design* model *nonequivalent control group design* Sugiyono (2019)



Gambar 10. Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* kelompok eksperimen

O_2 = nilai *posttest* kelompok eksperimen

O_3 = nilai *pretest* kelompok kontrol

O_4 = nilai *posttest* kelompok kontrol

X = perlakuan Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantu *powtoon*

Pretest sebelum melakukan perlakuan baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , O_3) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian memberikan gambaran serta memudahkan penulis dalam melakukan penelitian. Tahap-tahap pelaksanaan penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penelitian diawali dengan observasi pendahuluan untuk mengetahui kondisi di lokasi penelitian yaitu SDN 04 Way Serdang.
2. Menggolongkan subjek penelitian menjadi 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol akan diberikan perlakuan seperti biasa sedangkan kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *powtoon*.
3. Menyusun kisi-kisi soal yang terdiri dari 25 soal pilihan jamak yang dikembangkan dalam pembuatan instrumen.
4. Menguji coba instrumen pada subjek uji coba yaitu kelas V SD Negeri 16 Way Serdang dengan jumlah soal 25 soal pilihan jamak.

5. Menganalisis data hasil uji coba untuk menguji apakah instrument valid dan reliabel.
6. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen peserta
7. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *powtoon*
8. Memberikan *posttest* pada peserta didik kelas eksperimen
9. Memberikan *pretest* pada kelas kontrol
10. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah berbantuan buku cetak.
11. Melaksanakan *posttest* pada kelas kontrol
12. Menganalisis data hasil test dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* untuk masing-masing kelompok.
13. Interpretasi hasil penghitungan data.

3.3 Setting Penelitian

3.3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan oleh penulis pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Way Serdang.

3.3.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 4 Way Serdang yang berjumlah 44 orang peserta didik.

2. Sampel

Menurut Arikunto (2013) sampel didefinisikan sebagai pemilihan sejumlah subjek penelitian sebagai wakil dari populasi yang diteliti. Jadi dapat disimpulkan, sampel adalah contoh yang diambil dari

sebagian populasi penelitian yang dapat mewakili populasi. Sesuai dengan desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu *non-equivalent control group design*. Pada penelitian ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Selanjutnya dalam menentukan jumlah sampel penelitian menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel Sugiyono (2019). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah

Tabel 3. Jumlah Sampel penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	Va	22
2	Vb	22
Jumlah		44

Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas V SDN 4 Way Serdang

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat). Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *powtoon* (X).
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar bahasa Indonesia (Y).

3.5 Devinisi Variabel

3.5.1 Definisi konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas, dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah :

a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Proses pembelajaran memiliki dua unsur penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Penerapan model *problem based learning* dapat membantu menciptakan kondisi belajar yang semula hanya transfer informasi dari pendidik ke peserta didik kemudian ke proses pembelajaran yang menekankan untuk mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pemahaman dan pengalaman yang diperoleh baik secara individual maupun kelompok.

b. Powtoon

Powtoon adalah suatu aplikasi yang memiliki banyak fitur canggih di dalam satu layar, aplikasi *powtoon* dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang diperlukan oleh penggunanya.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner's performance*). Hasil belajar juga menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes

3.5.2 Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Problem based learning*

Model *problem based learning* peserta didik dituntun untuk memecahkan, menganalisis serta mengevaluasi sebuah permasalahan. Peserta didik akanterlibat langsung dalam upaya memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir, pengalaman dan konsep-konsep yang akan ditemukan pada pemecahan masalah yang disajikan. Selain itu peserta didik dilatih untuk berusaha berpikir kritis dan mampu mengembangkan kemampuan analisisnya serta menjadi pembelajar yang mandiri. Langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut :

1. Orientasi peserta didik kepada masalah
 2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
 3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok
 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
- Rusman (2018)

2. *Powtoon*

Problem Based Learning dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dengan penemuan terhadap masalah yang nyata disekitar mereka sehingga membantu pemahaman materi dengan dibantu oleh *powtoon* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar yang diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menemukan mengidentifikasi masalah.

3. Hasil Belajar

Setiap ranah memiliki tahapan atau level yang perlu dicapai oleh peserta didik seiring dengan proses belajar yang membantu pendidik dalam merencanakan pembelajaran dan mengukur hasil belajar peserta didik dengan lebih terperinci. Terdapat tiga ranah pada indikator hasil belajar Menurut Fauhah & Rosy (2020) yaitu: pertama

adalah tingkat kognitif, yang meliputi ilmu, penangkapan, penggunaan, eksplorasi, penyusunan dan hasil, yang kedua tingkat afektif, yang meliputi akseptasi, tanggapan, dan evaluasi, dan terakhir adalah tingkat psikomotorik, yang meliputi gerakan dasar, generik, ordinatif, dan kreatif. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes soal terkait mata pelajaran bahasa Indonesia soal yang akan diberikan kepada peserta didik SDN 4 Way Serdang merupakan soal pilihan ganda dengan jumlah 30 soal.

3.6 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah awal yang harus dilakukan dari penelitian karena hakekat penelitian adalah mengumpulkan data yang sesungguhnya secara objektif. Teknik dan alat yang akan digunakan penulis untuk mengumpulkan keseluruhan data yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

3.6.1 Teknik Tes

Teknik tes, akan digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, dan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan peserta didik. Alat pengumpul data yang akan digunakan berupa soal tes dengan bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda, setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Jumlah soal setelah instrumen tes dibentuk melalui pengembangan kisi-kisi variabel penelitian adalah berjumlah 25 butir soal. Hal ini beralasan karena ada kemungkinan soal uji coba tersebut ada yang tidak valid, sehingga soal tersebut dieliminasi karena tidak layak diberikan kepada subjek penelitian.

Tes akan dilakukan dua kali: tes awal, atau pretest, diberikan sebelum pembelajaran dimulai, dan tes akhir, atau posttest, diberikan setelah pembelajaran dimulai. Tujuan tes awal adalah untuk mengetahui kemampuan awal kelas kontrol dan eksperimen, dan tujuan tes posttest adalah untuk mengetahui seberapa menguasai materi

Tabel 4. Kisi-Kisi Soal Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator Ketercapaian Pembelajaran	Nomor Soal
Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif.	1. Peserta didik mampu memahami secara umum hubungan dari sebab dan akibat C2	1, 2, 3, 4, 5
	2. Peserta didik mampu menerapkan hubungan sebab akibat C3	6,7,8, 9, 10
	3. Peserta didik mampu membuat kalimat yang menyatakan sebab akibat C4	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
	4. Peserta didik mampu membuktikan dan mempresentasikan hubungan sebab akibat.C5	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25

3.6.2 Teknik Non Tes

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik untuk memperkuat data penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik dan memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung dan untuk mendapatkan data empiris lainnya.

b. Observasi

Menurut Sugiyono, (2019) Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan jika penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Obsevasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai sekolah yang di teliti dan mengamati keterlaksanaan model pembelajaran problem based learning di SD NEGRI 4 Way Serdang.

Tabel 5. Kisi Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Problem Based Learning

Langkah-Langkah Pembelajaran	Aspek yang Diamati	Aspek yang dinilai			
		1	2	3	4
Orientasi peserta didik kepada masalah Mengorganisir peserta didik untuk belajar	1. ketertarikan dan antusiasme terhadap permasalahan. 2. kemampuan memahami dan memahami masalah. 3. keaktifan menggali informasi.				
Mengorganisir peserta didik untuk belajar	1. partisipasi dalam diskusi kelompok 2. kemampuan bekerja sama				
Membimbing penyelidikan individual atau Kelompok	1. Kemampuan berpikir kritis dan analitis. 2. ketekunan dalam mengeksplorasi solusi.				
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	3. Kreativitas dalam menyampaikan ide secara jelas dan logis.				
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	1. Keterbukaan terhadap umpan balik dan perbaikan				
Jumlah					

c. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk menemukan permasalahan yang diteliti, dan jika peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit. Sugiyono, (2019) peneliti melakukakn wawancara untuk mengetahui tentang permasalahan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran yang di laksanakan di kelas.

3.7 Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian haruslah mampu menjamin bahwa instrumen tes yang digunakan berkualitas. Pada penelitian ini alat atau instrument data yang digunakan adalah sebagai berikut.

3.7.1 Penyusunan Kisi-kisi Soal Tes

Kisi-kisi soal tes yang akan digunakan disusun berdasarkan materi pembelajaran yang telah ditentukan. Kisi-kisi soal tes ini digunakan untuk memudahkan dalam penyusunan instrumen soal tes. Bentuk kisi-kisi soal tes dalam penelitian ini juga tercantum pada indikator dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (modul ajar).

3.7.2 Uji Coba Instrumen Tes

Instrumen yang akan diberikan kepada subjek penelitian terlebih dahulu cobakan pada subjek di luar subjek penelitian untuk memperoleh instrumen yang memiliki sifat valid dan reliabel. Subjek uji coba soal tes hasil belajar adalah peserta didik kelas V SD Negeri 16 Way Serdang Penulis melakukan uji instrumen pada kelas V SD Negeri 16 Way Serdang dengan alasan jarak kedua sekolah tersebut berdekatan, memiliki KKTP yang sama yaitu 75, memiliki akreditasi yang sama yaitu akreditasi B, dan menggunakan kurikulum yang sama yaitu kurikulum merdeka.

3.7.3 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2010) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Validitas tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Arikunto (2013) menjelaskan validitas isi digunakan apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan. Teknis pengujian validitas ini akan menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan program *microsoft office excel 2010*.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah butir soal

$\sum Y$ = Skor total

Distribusi/table r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah Keputusan : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau drop out.

(lampiran 9, halaman 113)

Tabel 6. Hasil Analisa Uji Validitas

No	No Soal	Jumlah	Kriteria
1.	1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14,16,17,18 20,21,24,25	20	Valid
2.	5,15,19,22,23	5	Tidak Valid

3.7.4 Uji Reliabilitas

Setelah tes diuji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda Yusuf (2018) . Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Untuk menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya/jumlah item

S = standar deviasi dari tes

Sumber Arikunto (2013)

Perhitungan reliabilitas soal tes yang valid setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus KR 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *Microsoft Office Excel* 2010 diperoleh nilai reliabilitas 1. sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut reliabel. Berdasarkan tabel kriteria tingkat reliabilitas diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi sehingga soal tes tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0.80-1.00	Sangat kuat
0.60-0.79	Kuat
0.40-0,59	Sedang
0.20-0,39	Rendah
0.00-0,19	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2013)

3.7.5 Uji Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang cerdas (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar.

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \text{ Atau } DP = PA - PB$$

Keterangan

D :Indeks diskriminasi (daya beda)

JA :banyaknya peserta kelompok atas

JB :banyaknya peserta kelompok bawah

BA:kelompok atas menjawab benar

BB:kelompok bawah menjawab benar

PA:proporsi kelompok atas menjawab benar

PB: proporsi kelompok bawah menjawab benar

Tabel 8. Interpretasi Daya Beda Soal

Daya Pembeda	Kriteria
0,70-1,00	Baik Sekali
0,40-0,69	Baik
0,20-0,39	Cukup
0,00-0,19	Kurang Baik
<0,00	Tidak baik

Setelah melakukan uji reliabilitas, maka selanjutnya soal di uji Tingkat kesukarannya menggunakan *Microsoft Excel 2021* dengan hasil 17 soal dalam kategori cukup dan 3 soal dalam kategori baik.

3.7.6 Uji Tingkat Kesukaran

Merupakan angka atau bilangan yang menunjukkan sukar atau tidaknya suatu bilangan soal yang baik digunakan adalah soal yang tidak terlalu sukar dan mudah untuk mengetahuinya diperlukan pengujian dengan rumus sebagai berikut:

$$P \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P :Indeks Tingkat Kesukaran

B :Jumlah Peserta didik

JS :Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

Tabel 9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Setelah melakukan uji daya pembeda, maka selanjutnya soal di uji Tingkat kesukarannya menggunakan *Microsoft Excel 2021* dengan hasil 7 soal dalam kategori mudah dan 13 soal dalam kategori sedang.

3.8 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Langkah selanjutnya setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Rumus yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat adalah sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tinggi : $0,7 \leq N-gain \leq 1$
 Sedang : $0,3 \leq N-gain \leq 0,7$
 Rendah : $N-gain < 0,3$
 Sumber : Muncarno (2017)

3.8.1 Teknik Analisis Data Kuantitatif

1. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Nilai hasil belajar peserta didik secara individu pada ranah kognitif dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Sumber: Purwanto (2014)

2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X$ = total nilai yang diperoleh peserta didik

$\sum N$ = jumlah peserta didik

Sumber: Arikunto (2013)

3. Persentase KeTercapaian Belajar Peserta Didik

Persentase keTercapaian belajar peserta didik secara klasikal, dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang Tercapai belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 10. Presentase Ketercapaian Hasil Belajar

No	Rentang Nilai (%)	Katagori
1	$\geq 85\%$	Sangat tinggi
2	65- 84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	<24%	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2013)

3.8.2 Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Kasmadi dan Sunarsih (2014) berpendapat bahwa uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari tiga variabel penelitian yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi secara normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, dengan kertas peluang normal, uji *Chi Kuadrat*, uji *Liliefors*, dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, *Shapiro-Wilk* dan dengan

Statistical Product and Service Solutions (SPSS). Penelitian ini, penulis akan menggunakan program *Mc. Excel* untuk melakukan uji normalitas data. Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut Gunawan (2012).

1) Rumusan hipotesis:

H_0 = Populasi yang berdistribusi normal

H_a = Populasi yang berdistribusi tidak normal

2) Pengujian dengan rumus *chi-kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

χ^2 : *Chi Kuadrat*/ normalitas sampel

f_o : Frekuensi yang diobservasi

f_e : Frekuensi yang diharapkan

k : Banyaknya kelas interval

Sumber: Adopsi dari Sugiyono (2019)

- 3) Kaidah keputusan apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan antara dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok tersebut dilakukan untuk variabel terikat dan hasil belajar kognitif peserta didik. Siregar & Rangkuti (2023) menyatakan bahwa uji homogenitas varians yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode varian terbesar dibandingkan varian terkecil. Berikut langkah-langkah uji homogenitas.

1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

$H_0 : S_1^2 = S_2^2$ (varian homogen)

$H_a : S_1^2 \neq S_2^2$ (varian tidak homogen)

- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sumber dari Muncarno (2017)

- 4) Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

3.9 Pengujian Hipotesis Penelitian

Jika sampel atau data dari populasi yang berdistribusi normal maka pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (model *problem based learning* berbantu *powtoon* terhadap Y (hasil belajar Bahasa Indonesia) maka diadakan uji kesamaan rata-rata. Pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus uji regresi.

Rumusan Hipotesis:

- H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantu *powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 4 Way Serdang.
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantu *powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 4 Way Serdang.

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini di lakukan dengan menggunakan *Microsoft Office Excel*. Hipotesis yang akan di uji yaitu pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantu *powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 4 Way Serdang. Adapun rumus persamaan untuk regresi linear sederhana menurut Sugiyono (2019):

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

$\hat{Y}$ = Variabel terikat.

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan

α = Nilai konstanta harga Y, jika X = 0.

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

Kriteria Uji

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan penelitiannya yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu *powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 4 Way Serdang, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada saat sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan media *powtoon* berupa *pretest* dan pada saat sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan media *powtoon* berupa *posttest*. Selanjutnya pada perhitungan N-Gain peserta didik kelas eksperimen dengan rata rata N-Gain sebesar 1,4 yang mana itu termasuk kategori “tinggi” sedangkan pada kelas kontrol berupa 0,25 termasuk dalam kategori “rendah”, dengan ini dapat diartikan kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar lebih besar dibanding kelas kontrol. Hal ini juga bisa di buktikan dengan analisis data uji regresi linear sederhana diperoleh nilai $F_{hitung} = 22,29 \geq F_{tabel} = 4.32$ dan signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya model pembelajaran PBL berbantuan media *powtoon* dapat dibelajarkan atau diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V di SDN 04 Way Serdang.

5.2 Saran

5.5.1 Peserta didik

Aktif dalam pembelajaran, peserta didik di harapkan aktif dalam proses pembelajaran berbasis masalah ini karena keterlibatan aktif merupakan kunci keberhasilan model PBL.

5.5.2 Pendidik

Pendidik diraharapkan dapat menerapkan PBL agar mempermudah pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih baik dengan dipadukan dengan media pembelajaran *powtoon* sehingga peserta didik tidak jenuh dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hal hal baru.

5.5.3 Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberi dukungan dan memfasilitasi dalam penerapan PBL dan penggunaan media *powtoon* ini,hal ini juga bertujuan untuk mencapai pembelajaran lebih maksimal sehingga hasil belajar peserta didik menjadi optimal dan lebih baik.

5.5.4 Peneliti lain

Penelitian sebaiknya dilakukan dalam jangka waktu panjang agar dampak jangka menengah dan panjang dari penggunaan model ini dapat di ketahui lebih dalam

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 113–120.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.370>
- Arif Fadilah, M.Pd, A., Sukmawati, I., & Yulyawan Kurniawan, M.Pd, E. 2022. Analisis Pemanfaatan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5 Sd Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(9), 1843–1858.
<https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i9.259>
- Arikunto, S. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta :PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik (Edisi revisi VD)*. Jakarta : PT. Rineka Sipta.
- Asrifah. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Buana Pendidikan*, 183–193.
<https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2719>
- Azizah, I., & Susanti, R. 2023. Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 458–464.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798>
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Dewi Maharani, S., & Sari, I. 2023. Peningkatan Kemampuan Numerasi Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ii Di Sdn 238 Palembang. 08(September), 4029–4039.
- Djamaluddin dan Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. In CV Kaaffah Learning Center.
<https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1639>

- Farhana. 2023. Deskripsi Kendala Guru Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 126–137.
<https://doi.org/10.33365/jm.v5i2.2820>
- Fauhah dan Rosy. 2020. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
<https://doi.org/10.17605/OSF.IO/26VRK>
- Gunawan, H. 2012. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Alfabeta.
- Hardiyanti, A. R., Retno, R. S., & L, I. M. S. 2023. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V di SDN 01 Klegen. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(1), 277–282.
<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/4147>
- Ibnu, Mahtumi. 2022. *Pembelajaran Berbasis Proyek*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Kasmadi N., & Sunarsih., S. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung
- Lase. 2019. Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. Sundermann. *Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 1, 28–43.
<https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Latifah dan Lazulya. 2020. Desain Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon sebagai Sumber Belajar pada Materi Sistem Periodik Unsur. *jurnal Education and Chemistry*, 2(1), 26-31.
- Maharani, A. D., Anjarini, T., Guru, P., Dasar, S., & Purworejo, U. M. 2022. *penerapan model pembelajaran problem posing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis Peserta Didik pada application of the problem posing learning model to improve student s-critical thinking ability on the theme of animal and human movement organs- class v. 3*, 45–53.
- Malkan, M., Setiadi, D., Ayu Lestari, T., & Sri Handayani, B. 2023. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi Powtoon Terhadap Literasi Sains Peserta Didik Kelas XI IPA di MAN 2 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 995–1000.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1336>

- Melinda, I., Susanto, R., Kunci, K., & Reawrd, : 2018. Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 81–86.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Muncarno. 2017. Cara Mudah Belajar *Statistik Pendidikan*. Lampung: Hamim Group.
- Negeri, S. D., Tengah, B., Auva, A., Koto, I., & Winarni, E. W. 2024. *Pengaruh Media Powtoon dalam Pembelajaran Sains Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar*. 3(2), 381–391.
<https://doi.org/10.33369/kapedas.v3i2.30579>
- Nisa, K. 2022. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Melalui Model Pembelajaran PBL. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 1(6), 759–764.
<https://doi.org/10.32670/ht.v1i6.1591>
- Oemar Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Prasetya, T. I. 2012. Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru Ipa Smp N Kota Magelang. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 1(2), 106–112. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>
- Purnomo, A. 2022. *Penganta Model Pembelajaran* (M. Dr. Muhamad Yahya, M. P. Dr. Andrias, S.Pd., & M. H. Dr.Irwan Abbas, S.S. (eds.); Agus Purno). YAYASAN HAMJAH DIHA.
- Rahayu, N. P., Damayani, A. T., & Rofiqoh, K. 2024. *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri Sendangguwo 01*. 07(01), 5508–5518.
<https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7136>
- Rarawati Dewi, P., Dahlan, & Maysara. 2024. Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 9(1), 15–25.
<https://doi.org/10.36709/jpkim.v9i1.75>
- Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sakhia, A., & Sartika, R. P. 2018. *Anggie Sakhia, A. Ifriany Harun, Rody Putra Sartika*. 2(2), 12–24.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/EduChem>

- Sari, R. T., Patmaningrum, A., & Suharto. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Spldv Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 16(2), 59–68.
<https://journal.stkipnganjuk.ac.id/index.php/jdp/article/view/179>
- Sayekti, A. M., & Suparman. 2019. Deskripsi Lkpd Berbasis Pjbl Dengan Pendekatan Stem Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Prosiding Sendika*, 5(1), 601–609.
- Setyo, Arie Anang, dkk. 2020. *Strategi Pembelajaran Problem based learning*. Yayasan Barcode. Makassar.
- Siregar, N. S., & Rangkuti, I. 2023. Pengaruh Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 10397–10407.
- Siti Anggreni, N. K., & Suniasih, N. W. 2018. Pengembangan Video Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Hidup Hewan pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 319–328.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.33212>
- Somayana. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sudjana, nana. 2019. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta (Bandung)*.
- Sugiyono. 2019. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sumardjoko, B., & Musyiam, M. 2018. Model of civic education learning based on the local wisdom for revitalizing values of pancasila (Bahasa Indonesia). *Cakrawala Pendidikan*, 37(2), 201–211.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v37i2.18037>.
- Sumarsih. 2022. Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol 6, No., 8249.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>

- Sundari, S., & Fauziati, E. 2018. Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>
- Suprijono, A. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Gramedia Pustaka Jaya.
- Surya, I. K. A. P., Wiyasa, I. K. N., & Kristiantari, M. G. R. 2023. Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Kompetensi Bahasa Indonesia Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 24–32.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.61075>
- Sutikno. 2019. *Metode & Model-model Pembelajaran*. Holistica.
- Syamsuddin. 2017. Penerapan Fungsi-Fungsi Manajemen Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 3–4.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i1.4084>
- Tarbiyah, F., Kudus, I., Amalia, N. I., Tarbiyah, F., & Kudus, I. 2018. *NCOINS : National Conference Of Islamic Natural Science (2021)* Pengaruh Penggunaan PBL Berbantuan Media Interaktif PowerPoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Materi Klasifikasi Makhluk *NCOINS : National Conference Of Islamic Natural Scien.* 49–64.
<https://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/NCOINS/index>
- Tarigan, P. S. 2020. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Media Animasi Powtoon Dan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11517–11526.
<https://doi.org/10.26418/educchem.v2i2.37438>
- Trianto. 2018. *Model pembelajaran terpadu*. Bumi Aksara.
- Wulandari, T., Rohimin, R., Nurlaili, N., & Saputra, G. R. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 685–710.
<https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-17>
- Yuliana, Y., Hermawan, Y., & ... 2024. Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Video Animasi Powtoon Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Journal Sains ...*, 2(4), 423–436.
<http://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/1985%0A>
<http://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/download/1985/>

- Yusnan dan Safiuddin. 2018. Pengaruh media audiovisual dengan menggunakan wondershare filmora dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita Peserta Didik kelas VIII SMP negeri 2 baubau. *Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 6–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35326/taksonomi.v1i2.1434>.
- Yusuf, M. A. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/83sjt>
- Zul, I. P. R., & Yeni, E. 2023. Pengembangan Media Video Animasi Aplikasi Powtoon Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar Universitas. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 4557–4563.