

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASILBELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK
KELAS V SD**

(Skripsi)

Oleh

**MEYIN SYABIRA
NPM 2213053185**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS V SD

Oleh

MEYIN SYABIRA

Masalah dalam penelitian adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 23 Prabumulih. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik kelas V SD Negeri 23 Prabumulih. Metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan jenis penelitian *quasi experiment design* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 68 orang peserta didik dengan sampel berjumlah 48 orang peserta didik dengan teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknis tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana. Hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik kelas V SD Negeri 23 Prabumulih.

Kata Kunci: hasil belajar, media video animasi, *problem based learning*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL USING ANIMATED VIDEO MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF PANCASILA EDUCATION OF GRADE V SD

By

MEYIN SYABIRA

The problem in the research was the low learning outcomes of Pancasila Education of grade V students of SD Negeri 23 Prabumulih. This study aims to determine the effect of the use of problem based learning models assisted by animated video media on the learning outcomes of Pancasila Education of grade V students of SD Negeri 23 Prabumulih. This method of quantitative research with an experimental approach with a quasi-experimental design research type with a nonequivalent control group design research design. The population in this study amounted to 68 students with a sample of 48 students with a research sampling technique using purposive sampling. Data collection techniques were carried out with test and non-test techniques. Data analysis techniques used simple linear regression hypothesis testing. The results of the hypothesis test showed that there was an effect of the use of problem-based learning models assisted by animated video media on the learning outcomes of Pancasila Education of grade V students of SD Negeri 23 Prabumulih.

Keyword: learning outcomes, animated video media, problem based learning

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK
KELAS V SD**

Oleh

MEYIN SYABIRA

(Skripsi)

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

Pada

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Nama Mahasiswa : **Meyin Syabira**

No. Pokok Mahasiswa : 2213053185

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Muhisom, M.Pd.I

NIP 19850709 202521 1 035

Agung Dian Putra, M.Pd.

NIP 19950101 202406 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

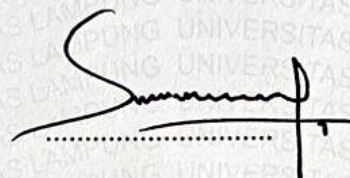
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Sj

NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Muhisom, M.Pd.I.**



Sekretaris : **Agung Dian Putra, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Erni, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 1970504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 30 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Nama : Meyin Syabira
NPM : 2213053185
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V SD*" tersebut asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 30 Januari 2026

at Pernyataan,



Meyin Syabira
NPM 2213053185

RIWAYAT HIDUP



Meyin Syabira lahir di Kota Prabumulih, Provinsi Sumatera Selatan pada 07 Januari 2005. Peneliti merupakan anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Agus Suhardi dan Ibu Afitri Marina.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan oleh peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 23 Pabumulih Sumatera Selatan lulus pada tahun 2016
2. SMP Negeri 3 Pabumulih Sumatera Selatan lulus pada tahun 2019
3. SMA Negeri 2 Pabumulih Sumatera Selatan lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD 1 Bakung Ilir , serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bakung ilir, Kecamatan Gedung meneng, Kabupaten Tulang bawang , Provinsi Lampung.

MOTTO HIDUP

Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.”

Q.S Yasin Ayat 40

Tidak akan Allah halangi jika sesuatu itu pantas untukmu, maka sesungguhnya yang Allah takar tidak akan tertukar

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahiim...

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi peneliti kekuatan, atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, serta dukungan dari orang-orang tercinta dengan bangga skripsi ini peneliti persembahkan untuk

Ayahanda dan Ibunda Tercinta

Bapak Agus Suhardi dan Ibu Afriti Marina dua orang yang sangat berjasa dalam hidup peneliti, dua orang yang selalu mengusahakan anak pertamanya ini menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Kepada ayahanda, terima kasih atas kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa dapat mengenyam pendidikan sampai ke tingkat ini. Untuk ibunda, terima kasih atas segala motivasi, pesan, doa, dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah peneliti, terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi. Terakhir terima kasih telah ikhlas memberikan segala pengorbanan penuh tangisan demi memperjuangkan kebaikan untuk putrimu.

SD Negeri 23 Prabumulih

Kepala sekolah, pendidik dan peserta didik kelas V SD Negeri 23 Prabumulih telah memberikan izin, arahan, dan bantuan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt., yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V SD”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir, Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dalam proses administrasi dan surat-menyurat sehingga peneliti dapat memenuhi persyaratan akademik dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi pada penelitian ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Muhisom, M.Pd.I, Dosen pembimbing I, ketua penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Agung Dian Putra, M.Pd., Dosen pembimbing II, sekretaris penguji yang telah senantiasa membimbing peneliti dan meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dra. Erni, M.Pd., Dosen Pembahas, penguji utama yang senantiasa memberikan motivasi, saran, kritik, serta gagasan yang luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
8. Prof. Hasan Hariri, S.Pd., M.B.A., PH.D., selaku dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan saran dan motivasi.
9. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Validator yang telah membantu peneliti dengan memvalidasi perangkat pembelajaran guna pelaksanaan penelitian.
10. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Karyawan S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan dan memberikan pengetahuan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Sahabat seperjuanganku sekaligus saudara di perantauan Linda Agustina Terima kasih telah menemani, membantu, dan selalu mendukung peneliti.
12. Teman terbaikku Aisyah Balqis dan Annida Dwi Kirasti terima kasih telah memberikan, kebahagiaan , dan berbagi canda tawa dalam kehidupan peneliti.
13. Mbaku Nur Romadhanita Terimakasih telah membantu dan memberikan dukungan penuh kepada peneliti.
14. Teman-teman selama di Perantauan Ami, Fara, Yusuf, Arya, Okvi, Nola, Farhan, Pika ,Irsa, Belona dan seluruh keluarga besar Kelas 7F. Terimakasih bantuannya dan menjadi penyemangat selama peneliti menjadi mahasiswa.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 30 Januari 2026



Meyin Syabira
NPM 2213053185

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
 II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Tujuan Belajar	12
3. Teori Belajar.....	13
B. Hasil Belajar.....	15
1. Pengertian Hasil Belajar	15
2. Macam-macam Hasil Belajar.....	15
3. Ranah Kognitif.....	18
C. Pendidikan Pancasila	19
1. Pengertian Pendidikan Pancasila	19
2. Tujuan Pendidikan Pancasila	20
3. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	21
D. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	22
1. Pengertian Model Pembelajaran	22
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	23
3. Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	25
4. Langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	26
5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	28
E. Media Video Animasi.....	29
1. Media Pembelajaran Audio	29
2. Media Pembelajaran Visual	30
3. Media Pembelajaran Audio Visual.....	31

4. Media Video Animasi.....	32
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi.....	33
F. Penelitian Relevan	35
G. Kerangka Pikir	36
H. Hipotesis Penelitian	37

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	39
B. Prosedur Penelitian	40
C. <i>Setting</i> Penelitian	41
1. Subyek Penelitian	41
2. Waktu Penelitian	41
3. Tempat Penelitian.....	41
D. Populasi dan Sampel.....	42
1. Populasi.....	42
2. Sampel.....	42
E. Variabel Penelitian	43
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	43
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	43
F. Definisi Konseptual dan Operasional	43
1. Definisi Konseptual	43
2. Definisi Operasional	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	47
1. Teknik Tes	47
2. Teknik Non Tes	47
H. Instrumen Penelitian.....	48
1. Instrumen Tes	48
2. Instrumen Non Tes	50
I. Uji Prasyarat Instrumen	54
1. Uji Validitas	54
2. Uji Reliabilitas	55
3. Uji Daya Beda Soal.....	56
4. Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	57
J. Teknik Analisis Data Instrumen Pengujian Hipotesis	58
1. Teknik Analisis Data	58
2. Uji Prasyarat Analisis Data	60
3. Uji Hipotesis	61

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 63

A. Pelaksanaan Penelitian.....	63
B. Hasil Penelitian	64
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	64
2. Hasil Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	65
3. Hasil Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	68
4. Hasil Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Problem Based</i> Berbantuan Media Video Animasi	72
5. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (<i>N-Gain</i>)	74

6. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	75
7. Hasil Uji Hipotesis.....	77
C. Pembahasan.....	79
D. Keterbatasan Penelitian.....	88
V. KESIMPULAN DAN SARAN	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 23 Prabumulih	4
2. Langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	27
3. Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri 23 Prabumulih	42
4. Langkah dan Indikator Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Animasi.....	45
5. Kisi-kisi Instrumen Tes	48
6. Kisi-kisi Instrumen Non Tes	50
7. Rubrik Penilaian Observasi Keterlaksanaan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Animasi.....	51
8. Data Hasil Uji Validitas pada Instrumen Tes.....	54
9. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	56
10. Hasil Perhitungan Daya Beda Soal	56
11. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	57
12. Hasil Uji Taraf Kesukaran.....	58
13. Kategori Persentase Aktivitas Pembelajaran.....	59
14. Klasifikasi Uji <i>N-Gain</i>	59
15. Pelaksanaan Penelitian	63
16. Deskripsi Hasil Penelitian	64
17. Hasil Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	66
18. Hasil Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	67
19. Hasil Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	69
20. Hasil Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	70
21. Rata-rata Skor Setiap Langkah Pembelajaran.....	72
22. Keterlaksanaan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Animasi.....	73

23. Nilai Kategori N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol	74
24. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	76
25. Hasil Uji Homogenitas Data Awal (<i>Pretest</i>)	77
26. Hasil Uji Homogenitas Data Akhir (<i>Posttest</i>)	77
27. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana.....	78
28. Hasil <i>R Square</i>	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	37
2. Desain Penelitian.....	40
3. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	66
4. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	68
5. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	70
6. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	71
7. Keterlaksanaan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Animasi.....	73
8. Rata-rata Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	75
9. Wawancara Bersama Pendidik Kelas V.....	224
10. Pengamatan Kelas	224
11. Penyerahan Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	225
12. Peserta Didik Kelas VC SD Negeri 23 Prabumulih Mengerjakan Soal Uji Coba Instrumen.....	225
13. Peserta Didik Kelas Eksperimen Memperhatikan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Video Animasi	226
14. Peserta Didik Kelas Eksperimen Memperhatikan Penjelasan Penggunaan LKPD.....	226
15. Peserta Didik Kelas Eksperimen Melakukan Diskusi Kelompok.....	227
16. Peserta Didik Kelas Eksperimen Melakukan Presentasi.....	227
17. Peserta Didik Kelas Kontrol Melakukan Diskusi Kelompok	228
18. Peserta Didik Kelas Kontrol Melakukan Presentasi	228

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	98
2. Surat Balasan Penelitian.....	99
3. Surat Validasi Soal	100
4. Surat Validasi Modul Ajar	105
5. Surat Keterangan Kesesuaian Media	108
6. Surat Keterangan Validasi LKPD.....	112
7. Surat Izin Uji Coba Instrumen	115
8. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	116
9. Surat Izin Penelitian	117
10. Surat Balasan Izin Penelitian	118
11. Modul Ajar Kelas Eksperimen	119
12. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	131
13. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	143
14. Kisi-Kisi Instrumen Tes	152
15. Kisi-Kisi Uji Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	163
16. Soal Uji Coba Instrumen.....	164
17. Jawaban Uji Coba Instrumen Tes.....	169
18. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi	177
19. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validasi	178
20. Hasil Perhitungan Uji Validasi SPSS	179
21. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	187
22. Hasil Uji Daya Beda Soal	188
23. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal.....	189
24. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	190

25. Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	194
26. Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	195
27. Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	196
28. Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	197
29. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	198
30. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	200
31. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	201
32. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	203
33. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	204
34. Jawaban LKPD.....	205
35. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Animasi	213
36. Jawaban Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Animasi	214
37. Rekapitulasi Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Video Animasi	215
38. Perhitungan Kelas Interval	216
39. Hasil Perhitungan Rata-rata <i>N-Gain</i>	217
40. Rekapitulasi Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	218
41. Rekapitulasi Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	219
42. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	220
43. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	222
44. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis.....	223
45. Dokumentasi Saat Penelitian Pendahuluan.....	224
46. Dokumentasi Saat Uji Coba Instrumen.....	225
47. Dokumentasi Saat Penelitian.....	226

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi wadah bagi individu untuk mengembangkan potensi diri. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi kualitas hidup individu. Menurut pendapat Hasugian dkk., (2022) bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terstruktur yang dilakukan oleh individu yang diberikan tanggung jawab untuk mempengaruhi individu lain agar dapat mempunyai pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan cita-cita. Undang-Undang No. 57 Tahun 2021 Bab 1 Pasal 1 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan hal tersebut, pendidikan dapat menjadi sarana bagi individu untuk mengembangkan potensi diri, memberikan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan yang diperlukan untuk meraih kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan. Melalui proses pendidikan inilah dapat membentuk manusia yang berkualitas dan dapat menghadapi tantangan perkembangan zaman, oleh sebab itu pendidikan menjadi bagian penting dari kehidupan.

Pendidikan berkembang sesuai dengan zaman dan tuntutan kehidupan. Saat ini perkembangan pendidikan semakin kompleks, sehingga apa pun yang memiliki keterkaitan dengan pendidikan perlu dikembangkan. Wilis dkk., (2024) berpendapat bahwa agar pendidikan tetap dapat mengikuti perkembangan dan kebutuhan zaman, salah satu cara pengembangan

pendidikan dapat dilakukan dengan menganalisis hasil pembelajaran, karena berawal dari penilaian hasil belajar, maka pembelajaran dapat di evaluasi sehingga diketahui kekurangan apa yang perlu di perbaiki dalam suatu pembelajaran.

Hasil yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Pitaloka dkk., (2022) bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan materi yang dimiliki oleh peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung yang dapat dilihat dari pemerolehan nilai saat mengerjakan soal evaluasi dari pendidik guna mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang diajarkan. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Anditya dkk., (2023) aspek kognitif meliputi kemampuan dalam menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari sebelumnya dengan jelas. Aspek kognitif ini ditentukan pada mengetahui C1, mengingat C2, mengaplikasi C3, menganalisis C4, mengevaluasi C5, menciptakan C6.

Perolehan hasil belajar tiap peserta didik berbeda-beda. Dewi dkk., (2018) berpendapat bahwa dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri antara lain kesehatan jasmani rohani, sikap, minat, motivasi dan kebiasaan belajar. Faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik antara lain lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, pendidik, masyarakat serta lingkungan sekitar. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Hasil belajar dapat diamati melalui kegiatan penilaian atau evaluasi untuk memperoleh data pembuktian tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui hasil belajar dapat diketahui tujuan pembelajaran tercapai atau tidak.

Hasil belajar dapat diketahui pada penilaian akhir yang diperoleh peserta didik dari pemahaman materi suatu pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan yaitu Pendidikan Pancasila. Menurut Murtiana dkk., (2023)

Pendidikan Pancasila merupakan ilmu yang mempelajari mengenai kehidupan sehari-hari yang mengajarkan kepada peserta didik bagaimana menjunjung tinggi prinsip-prinsip yang menjadi dasar negara Indonesia dan bagaimana menjadi warga negara yang baik. Rizki dkk., (2023) berpendapat bahwa fungsi Pendidikan Pancasila bagi peserta didik yaitu menumbuhkan serta mengembangkan sikap dan karakter yang searah dengan Pancasila, pengetahuan mengenai berbangsa dan juga bernegara, serta keahlian berbangsa dan juga bernegara pada kehidupan bermasyarakat.

Realitas yang terjadi memperlihatkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan faktual, khusus terkait pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan penelitian Yuniasari & Jannah, (2024) capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih banyak peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada sekolah dasar masih didominasi dengan metode ceramah dengan pembelajaran yang berpusat pada pendidik, belum optimal pemanfaatan media pembelajaran, serta pembelajaran yang masih terpaku dengan buku pembelajaran dengan aktivitas peserta didik menulis, membaca, dan mengerjakan soal. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi cenderung pasif dan merasa jenuh. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Subagyo, (2024) bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan metode pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah, akibatnya pembelajaran hanya terpusat kepada pendidik. Pembelajaran yang berorientasi pada pendidik menjadikan peserta didik kurang produktif, malu untuk mengutarakan opininya, kurang analitis, dan pasif.

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila menjadi akibat yang serius bagi peserta didik. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila harus segera diatasi agar peserta didik memiliki pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, semangat kebangsaan, serta rasa cinta tanah air dan nasionalisme. Menurut Aisyah dkk., (2019) kendala yang dihadapi pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu sulitnya materi untuk dipahami oleh peserta didik karena materi terlalu berat, terkadang peserta didik kurang aktif pada saat

proses belajar mengajar, serta perangkat pembelajaran seperti model dan media pembelajaran yang kurang memadai untuk membantu proses pembelajaran. Hasibuan dkk., (2025) inovasi pembelajaran harus diciptakan agar peserta didik aktif saat pembelajaran dan dapat memahami materi terkait nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan Pancasila.

Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila ditemukan di salah satu sekolah dasar tepatnya di SD Negeri 23 Prabumulih. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Agustus 2025, penulis menemukan bahwa rendahnya hasil ulangan harian mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Pendidikan Kelas V SD Negeri 23 Prabumulih

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-rata (%)	Kategori	Interval Nilai							
				0-40	%	41-65	%	66-85	%	86-100	%
VA	28	32	Kurang Baik	10	36,00	9	32,00	9	32,00	0	0,00
VB	20	55	Kurang Baik	4	20,00	5	25,00	11	55,00	0	0,00
VC	20	75	Cukup Baik	2	10,00	3	15,00	15	75,00	0	0,00

Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas V SD Negeri 23 Prabumulih Tahun Pelajaran 2025/2026

Berdasarkan Tabel 1 diatas dapat diketahui hasil ulangan harian Pendidikan Pancasila kelas V, sebagai peserta didik masih belum mencapai nilai ketuntasan yang diberikan yaitu 70. Hal ini dapat dilihat dari interval nilai peserta didik pada kelas VA kategori interval nilai 0-40 mencapai 36%, interval nilai 41-65 32%, dan interval nilai 66-85 32% dengan rata-rata 32% dengan kategori kurang baik. Untuk kelas VB kategori interval nilai 0-40 mencapai 20%, interval nilai 41-65 25%, dan interval nilai 66-85 55% dengan rata-rata 50% dengan kategori kurang baik. Kelas VC kategori interval nilai 0-40 mencapai 10%, interval nilai 41-65 15%, dan interval nilai 66-85 75% dengan rata-rata 75% dengan kategori baik. Yuniasari & Jannah, (2024) berpendapat bahwa suatu kelas dapat dikatakan memiliki hasil belajar yang

tuntas jika dalam kelas tersebut terdapat 75% peserta didik yang telah tuntas belajarnya dari nilai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan Agustus 2025 selain mendapat data hasil belajar, penulis juga melakukan wawancara dengan pendidik kelas V SD Negeri 23 Prabumulih terkait kegiatan selama proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku dan papan tulis, sehingga belum optimalnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga suasana pembelajaran terasa monoton dan ketika pendidik dalam menyampaikan materi pun kurang diperhatikan oleh peserta didik. Semua hal ini berdampak negatif pada perolehan hasil belajar peserta didik yang tidak sesuai harapan.

Inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangatlah dibutuhkan agar meningkatkan hasil belajar peserta didik. Inovasi yang dilakukan yaitu penggunaan model pembelajaran saat pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Yuniasari & Jannah, (2024) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan cocok diterapkan di dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terkait permasalahan di dunia nyata. Hal ini diperkuat oleh pendapat Murdani dkk., (2022) bahwa salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model *problem based learning*, karena dalam model ini peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah melalui kerja kelompok dan berfikir kritis sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

Model pembelajaran pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajara yang menggunakan suatu masalah menjadi titik awal pembelajaran. Menurut Juliandri, (2021) model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan peserta didik

terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, dan menjadikan permasalahan sebagai pembelajaran, dan menjadikan permasalahan yang ditemui sehari-hari baik di lingkungan sekolah, rumah maupun keluarga, dan masyarakat sebagai landasan untuk mencapai pengetahuan dan konsep melalui kemampuan pemecahan masalah.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *pembelajaran problem based learning* dilakukan dengan cara menghadapkan peserta didik pada masalah dunia nyata sebagai pemicu untuk belajar. Model pembelajaran *problem based learning* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan membangun komunikasi serta kerjasama. Arends, (2012) berpendapat bahwa model pembelajaran *problem based learning* memiliki lima langkah dalam penerapannya yaitu orientasi pada masalah, mengorganisasikan untuk belajar, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Model pembelajaran *problem based learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran. Yuniasari & Jannah, (2024) berpendapat model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga terlihat aktif dalam pembelajaran dan juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi dunia di sekitarnya, memecahkan masalah, dan berpikir logis yang nantinya akan menghasilkan hasil belajar kognitif yang baik pula. Model pembelajaran *problem based learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik sebagai salah satu tujuan dari adanya pembelajaran.

Inovasi dalam pembelajaran selain menggunakan model pembelajaran dalam penelitian ini juga menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran video animasi Menurut Iriyanti dkk., (2025) media video animasi merupakan alat bantu yang dipakai oleh

pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang ditangkap oleh indera penglihatan dan pendengaran. Media video animasi sangat penting untuk proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Fajar dkk., (2023) bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dapat menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, meningkatkan partisipasi, dan meningkatkan dorongan atau semangat peserta didik.

Penggunaan media video animasi dapat meningkatkan perhatian peserta didik dengan menampilkan tampilan yang menarik. Saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik akan berkonsentrasi dan memperhatikan media yang ditampilkan. Riyanti & Jarmita, (2021) berpendapat bahwa menggunakan media video animasi dapat menampilkan berbagai jenis visual dan audio yang menarik. Penggunaan media video animasi pendidik juga dapat menampilkan materi yang memberikan pengalaman yang nyata pada peserta didik, sehingga memberikan dorongan untuk peserta didik menjadi lebih aktif lagi dalam pembelajaran serta peserta didik dapat paham dengan materi yang diajarkan.

Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi dapat dilihat pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Subagyo, (2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran video terbukti memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil serupa juga diperoleh pada penelitian yang dilakukan oleh Kota dkk., (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran video animasi mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila mengenai materi Pancasila dalam kehidupannya peserta didik kelas 5 SD. Hakim dkk., (2024) mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas 5 mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami perubahan yang signifikan setelah di terapkannya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran video animasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 23 Prabumulih”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah yang dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi yaitu kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan penugasan.
2. Model pembelajaran *problem based learning* belum dilaksanakan secara optimal.
3. Media pembelajaran yang belum digunakan, hal ini yang menyebabkan kegiatan pembelajaran belum optimal.
4. Media pembelajaran video animasi belum dilaksanakan secara optimal.
5. Peserta didik yang kurang memperhatikan pendidik saat kegiatan pembelajaran.
6. Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti memfokuskan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi (X).
2. Hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 23 Prabumulih (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu, “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 23 Prabumulih Tahun Ajaran 2025/2026”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 23 Prabumulih Tahun Ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan menambah referensi untuk penelitian relevan pada umumnya. Adapun secara khusus, diharapkan dapat menjadi landasan dan memberikan informasi terkait pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi 4 pihak, yaitu:

a. Kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan mutu sekolah, dikarekanakan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan media pembelajaran video animasi mampu membuat kualitas belajar mengajar dikelas menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga diperoleh hasil belajar yang lebih baik.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi dalam mengembangkan pembelajaran dikelas seperti penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dan media

pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

c. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar lebih bersemangat dan tidak bosan dalam belajar, serta mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan melalui model pembelajaran *problem based learning* dan media video animasi sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

d. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan referensi untuk menambah wawasan serta dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya mengenai pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Herawati, (2018) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi secara internal dalam diri individu dengan usaha agar memperoleh hal yang baru baik itu berupa rangsangan, reaksi atau kedua-duanya yaitu rangsangan dan reaksi, karena belajar juga merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Pendapat lain yang disampaikan oleh Ariani dkk., (2022) belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mempertegas kepribadian.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku ataupun perilaku. Akhiruddin dkk., (2020) belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Herawati, (2018) berpendapat bahwa dalam suatu proses belajar perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga dalam bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri. Sehingga dapat dikatakan juga belajar sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya,

yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi secara internal dalam diri untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mempertegas kepribadian yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

2. Tujuan Belajar

Tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh individu. Tujuan utama belajar menurut Isti'adah (2020) dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku manusia setelah melaksanakan proses belajar. Tujuan lainnya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup. Tingkah laku kearah yang lebih berkualitas tersebut memiliki sasaran meliputi tingkah laku penalaran (kognitif), keterampilan (psikomotrik), dan sikap (afektif).

Menurut Widiasih dkk., (2020) tujuan belajar adalah sebagai berikut.

- a. Mendapatkan pengetahuan: peserta didik memiliki pengetahuan baru dan kemampuan berpikir menjadi lebih baik.
- b. Membentuk sikap mental, perilaku dan pribadi peserta didik menjadi lebih baik, juga menjadi penanaman nilai-nilai guna menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya.
- c. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik keterampilan jasmani dan rohani. Keterampilan jasmani adalah kemampuan dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Sedangkan keterampilan rohani berhubungan dengan cara berpikir, penghayatan dan kreatifitas dalam membuat suatu konsep.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai tujuan belajar dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar yaitu mendapatkan pengetahuan: membentuk sikap mental, perilaku dan pribadi menjadi lebih baik,

penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik keterampilan jasmani dan rohani, dan memiliki tingkah laku kearah yang lebih berkualitas tersebut memiliki sasaran meliputi tingkah laku penalaran (kognitif), keterampilan (psikomotrik), dan sikap (afektif).

3. Teori Belajar

Teori Belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Menurut Ariani dkk., (2022) terdapat beberapa teori belajar yaitu sebagai berikut.

- a. Teori Behavioristik. Teori belajar behavioristik dicetuskan oleh Gagne dan Berliner. Teori ini menekankan tentang belajar yang dapat diartikan sebagai stimulus dan respon. Input merupakan stimulus dan output adalah respon yang dihasilkan dari stimulus yang diberikan. Stimulus yang diberikan dapat berupa penyampaian materi, pembentukan karakter, nasihat, dan lain-lain yang diberikan pendidik kepada peserta didik. Respon merupakan reaksi atau tanggapan dari peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh pendidik.
- b. Teori belajar Kognitif. Teori belajar kognitif dikembangkan oleh seorang psikolog asal Swiss bernama Jean Piaget. Teori ini berfokus pada peran proses mental dalam pembelajaran, seperti pemrosesan informasi, memori, pemecahan masalah, dan pemahaman.
- c. Teori Belajar Konstruktivisme. Tokoh yang berperan pada teori ini adalah Jean Piaget dan Vygotsky. Landasan dari teori belajar konstruktivisme adalah pembelajaran yang mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik. Konteks belajar mengajar, teori belajar dan pembelajaran konstruktivisme membebaskan peserta didik untuk membimbing sendiri pengetahuan yang dimiliki berdasarkan pengalaman.
- d. Teori Belajar Humanistik. Teori belajar humanistik menekankan pada pembentukan kepribadian, perubahan sikap, menganalisis fenomena sosial, dan hati nurani yang diterapkan melalui materi-materi pelajaran. Teori belajar humanistik juga memiliki tujuan untuk membangun kepribadian peserta didik dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang positif.

Pendapat lain yang disampaikan oleh Sartika dkk., (2022) berpendapat bahwa teori belajar dalam pembelajaran terdiri dari yaitu.

- a. Teori Belajar Behavioristik. Teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang mengedepankan perubahan sikap dan perilaku peserta didik sebagai akibat dari adanya proses pembelajaran. Terjadinya interaksi antara rangsangan (stimulus) dan respon mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Teori belajar behavioristik berorientasi pada sikap atau perilaku yang lebih baik.
- b. Teori Belajar Kognitif. Teori belajar kognitivisme menekankan pada proses mental internal yang terjadi selama belajar, seperti berpikir, memahami, dan mengingat. Teori kognitif berfokus pada proses berpikir, memori, persepsi, dan perhatian dalam pembelajaran, serta bagaimana individu membangun pengetahuan dan pemahaman baru.
- c. Teori Belajar Konstruktivisme. Teori konstruktivisme secara umum merupakan proses membangun pengetahuan dimana pembelajaran menuntut peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan, aktif belajar, merumuskan konsep dan memberi pemaknaan terkait hal-hal yang dipelajari. Teori ini menganggap bahwa individu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan.
- d. Teori Belajar Humanisme. Teori humanistik merupakan teori yang menyatakan bahwa manusia berhak mengenali dirinya sendiri sebagai langkah belajar untuk belajar, sehingga dibutuhkan bisa mencapai aktualisasi. Dapat dikatakan bahwa teori ini menganggap bahwa proses belajar dinilai lebih krusial daripada hasil belajar itu sendiri.
- e. Teori Belajar Sibernetik. Teori sibernetik ini menekankan pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi oleh ruang bahkan waktu. Pendidik dan peserta didik bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan adanya teknologi yang ada dalam jarak yang jauh.

Berdasarkan pendapat para mengenai teori belajar. Teori belajar yang sesuai dengan penelitian ini yaitu teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme dikembangkan oleh Jean Piaget dan Vygotsky. Teori belajar konstruktivisme dilandasi dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran hal ini sesuai dengan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dan media video animasi dalam penelitian yang menghubungkan mata pelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Menurut pengertian Pitaloka dkk., (2022) bahwa hasil belajar adalah suatu penguasaan materi yang dimiliki oleh peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung yang dapat dilihat dari pemerolehan nilai saat mengerjakan soal evaluasi dari pendidik guna mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang diajarkan. Pendapat lain yang disampaikan oleh Utami dkk., (2019) bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui usaha dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan suatu perubahan berupa penguasaan sejumlah pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan.

Hasil belajar sebagai pembuktian tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut pendapat Andryannisa dkk., (2023) bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar. Mahagia dkk., (2023) berpendapat bahwa hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar yang dapat dilihat dari pemerolehan nilai saat mengerjakan soal evaluasi dari pendidik guna mengetahui suatu perubahan berupa penguasaan sejumlah pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan.

2. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar dianggap sebagai cerminan dari upaya belajar. Semakin baik usaha belajar yang dilakukan oleh peserta didik, maka secara ideal hasil belajar mereka juga akan semakin baik. Menurut Yulianto, (2021)

terdapat tiga macam atau tiga ranag golongan hasil belajar yaitu sebagai berikut.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan daya pikir, pengetahuan, dan penalaran yang berorientasi pada ranah peserta didik dalam berfikir dan bernalar yang mencakup ranah peserta didik dalam mengingat sampai memecahkan masalah, yang menuntut peserta didik untuk menggabungkan konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah pendidikan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, perasaan, dan emosi seseorang, yang mencakup watak perilaku seperti tanggung jawab, disiplin, dan penghargaan terhadap orang lain. Ranah afektif terdiri dari penerimaan, partisipasi, penilaian, dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor berorientasi kepada ketrampilan fisik, ketrampilan motorik, atau keterampilan tangan yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot. Ranah psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Hal ini sejalan dengan pendapat Andryannisa dkk., (2023) yang berpendapat bahwa ranah dalam hasil belajar yaitu.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan kemampuan otak dan penalaran. Ranah kognitif dibagi menjadi enam tahapan yang secara umum dikelompokkan menjadi dua yaitu kognitif tingkat dasar dan kognitif tingkat tinggi. Kognitif tingkat dasar terdiri dari mengingat (*remembering*) dilambangkan dengan C1, memahami

(*understanding*) dilambangkan dengan C2, dan menerapkan (*applying*) dilambangkan dengan C3. Kognitif tingkat tinggi terdiri dari menganalisis (*analyzing*) dilambangkan dengan C4, mengevaluasi (*evaluating*) dilambangkan dengan C5, dan menciptakan (*creating*) dilambangkan dengan C6.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai hal ini akan nampak pada diri peserta didik dalam berbagai bentuk sikap dan tingkah laku. Kemampuan pada ranah afektif dibagi menjadi lima tingkatan yang terdiri dari menerima (*receiving*) dilambangkan dengan A1, menanggapi (*responding*) dilambangkan dengan A2, dan menilai (*valuing*) dilambangkan dengan A3, mengorganisasi (*organization*) dilambangkan dengan A4, dan karakterisasi (*characterization*) dilambangkan dengan A5.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik merupakan hasil pembelajaran yang didapat sebagai kemampuan kognitif dan diinternalisasikan melalui kemampuan afektif dan diaplikasikan secara nyata melalui kemampuan psikomotorik. Tahapan hasil belajar dalam ranah psikomotorik terbagi menjadi 5 yang terdiri dari imitasi (*imitation*) dilambangkan dengan P1, manipulasi (*manipulation*) dilambangkan dengan P2, presisi (*precision*) dilambangkan dengan P3, artikulasi (*articulation*) dilambangkan dengan P4, dan naturalisasi (*naturalization*) dilambangkan dengan P5.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai macam-macam hasil belajar dalam penelitian menggunakan ranah kognitif. Ranah kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan aktivitas mental atau pemikiran. Ranah kognitif berkaitan dengan pemahaman dan kemampuan berpikir, yang mencakup jenjang mulai dari pengetahuan hingga evaluasi. Hal ini

sejalan dengan variabel terikat penelitian yaitu mengenai hasil belajar peserta didik terkhusus di sekolah dasar.

3. Ranah Kognitif

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam pembelajaran meliputi tiga ranah penilaian yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini membahas hasil belajar yang dibatasi pada ranah kognitif saja. Hasil belajar yang dicapai peserta didik dari proses pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik dilihat pada hasil ranah kognitif. Hasil belajar pada ranah kognitif digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi atau bahan ajar yang telah diajarkan oleh pendidik.

Ranah kognitif merupakan serangkaian kemampuan yang dimiliki peserta didik. Menurut pendapat Resya, (2023) bahwa ranah kognitif merupakan salah satu fokus utama dalam evaluasi pembelajaran yang mencakup kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, menerapkan pengetahuan, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pendapat lain yang disampaikan oleh Yulianto, (2021) berpendapat bahwa ranah kognitif adalah aspek yang berorientasi dalam berpikir dan bernalar yang mencakup ranah peserta didik dalam mengingat sampai memecahkan masalah, yang menuntut peserta didik untuk menggabungkan konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

Putri dkk., (2022) menyatakan bahwa ranah kognitif bertujuan untuk berorientasi kepada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan memecahkan masalah yang menuntut peserta didik dapat menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, metode atau materi yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Hasil belajar dalam ranah kognitif dapat diketahui dengan memberikan soal kepada peserta didik. Soal yang diberikan berdasarkan indikator Taksonomi Blomm yang akan

mempermudah dalam menganalisis kesalahan peserta didik dalam menjawab soal tes.

Harisma dkk., (2023) mengatakan bahwa soal yang tes yang disesuaikan dengan tingkatan Taksonomi Bloom bertujuan untuk mengetahui dimana letak kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal serta memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan soal secara bertahap dari tingkat mudah ke tingkat sukar. Ranah kognitif terdapat enam tingkatan proses berpikir, mulai dari tingkatan rendah sampai dengan tingkatan tinggi. Penelitian ini menggunakan tingkatan Taksonomi Bloom dimulai dari menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan menciptakan (C6).

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai ranah kognitif dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif merupakan aspek yang berorientasi dalam berfikir dan bernalar yang mencakup kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, menerapkan pengetahuan, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Soal yang tes yang diberikan disesuaikan dengan tingkatan Taksonomi Bloom dimulai dari menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan menciptakan (C6).

C. Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar. Menurut Zulfikar & Dewi, (2021) Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang mengarahkan masyarakat menjadi warga negara yang baik, karena warga yang baik secara tidak langsung mendukung keberlangsungan negara yang bersangkutan. Warga negara yang baik adalah warga negara yang mengetahui dan memahami hak-hak dan kewajiban-kewajiban nya sebagai warga negara. Pendapat lain yang disampaikan oleh Akhyar & Dewi, (2022) bahwa Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk

membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia.

Menurut Rizkiyah & Fatonah, (2024) mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata Pelajaran wajib dari tingkat dasar hingga perpendidikan tinggi yang diharapkan memberikan perhatian pada perkembangan nilai-nilai moral, serta sikap dan perilaku peserta didik. Sa'diyah & Dewi, (2022) mengatakan pendidikan pancasila pembentukan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila dimulai dari sekolah dasar, membantu membangun karakter yang baik dan selaras dengan nilai-nilai Pancasila, dan peserta didik juga dapat berpartisipasi dalam mewujudkan bangsa dan negara yang baik.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian pendidikan pancasila dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila merupakan salah satu mata Pelajaran wajib dari tingkat dasar hingga perpendidikan tinggi yang mengarahkan masyarakat menjadi warga negara yang baik serta memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia.

2. Tujuan Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dalam pembelajaran memiliki tujuan-tujuan tertentu. Menurut Maarif, (2018) mengatakan bahwa tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk menanamkan kepribadian yang berkarakter, mandiri, dan berdaya saing tinggi, serta memiliki pemahaman yang mendalam dan pengamalan yang tulus terhadap nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia dengan diharapkan dapat membangun kesadaran dan kepedulian warga negara terhadap kepentingan bangsa dan negara serta menjaga keutuhan dan keberlangsungan bangsa Indonesia sebagai negara yang plural, demokratis, dan berkeadilan.

Rizkiyah & Fatonah, (2024) berpendapat bahwa tujuan utama pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang hubungan yang baik antara warga negara

Indonesia dengan warga negara lain, serta sesama warga negara Indonesia. Pendapat lain yang disampaikan oleh Akhyar & Dewi, (2022) bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai tujuan Pendidikan Pancasila dapat disimpulkan bahwa tujuan dari Pendidikan Pancasila yaitu untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang hubungan yang baik antara warga negara Indonesia, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia, serta memiliki pemahaman yang mendalam dan pengamalan yang tulus terhadap nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia.

3. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Penerapan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan salah satu bentuk proses penanaman nilai-nilai Pancasila ke dalam kehidupan peserta didik. Magdalena., (2020) hakikat Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan sebuah program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari sejak bangku sekolah dasar. Menurut Lestari & Kurnia, (2022) mengatakan bahwa.

Pendidikan Pancasila sebaiknya dimulai sejak sekolah dasar, karena usia SD merupakan periode perkembangan intelektual anak. Periode intelektual ini merupakan keberlangsungan anak dalam belajar serta menerapkan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Pendapat lain yang disampaikan oleh Dewi dan Rahayuni., (2025) berpendapat bahwa.

Pendidikan Pancasila penting diajarkan kepada peserta didik sekolah karena Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk

warga negara yang baik, sadar akan hak dan kewajiban, mencintai tanah air, serta memiliki semangat nasionalisme sejak dini.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mengamalkan nilai-nilai Pancasila sehingga dapat membentuk moral peserta didik dengan baik. Parawangsa dkk., (2021) berpendapat bahwa Pendidikan Pancasila diberikan di Sekolah Dasar guna memfokuskan pembentukan warga negara yang memahami serta mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 yang tentunya bermanfaat bagi kemajuan bangsa kedepannya.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai Pendidikan Pancasila di sekolah dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila di sekolah merupakan sebuah program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa guna memfokuskan pembentukan warga negara yang memahami serta mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 yang tentunya bermanfaat bagi kemajuan bangsa kedepannya.

D. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Proses pembelajaran memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai salah satunya yaitu model pembelajaran. Menurut Jasmiati, (2023) model pembelajaran adalah sebagai berikut.

Kerangka konseptual yang mendeskripsikan langkah yang terstruktur dalam mengatur sistem belajar untuk menyampaikan tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Pendapat lain yang disampaikan oleh Ariani dkk., (2022) model pembelajaran adalah sebagai berikut.

Suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencpeserta didikan pembelajaran di kelas untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan acuan bagi pendidik dalam proses pembelajaran. Akhiruddin dkk., (2020) mengatakan bahwa model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pendidik serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Sartika dkk., (2022) berpendapat bahwa.

Model pembelajaran diyakini memegang peranan paling penting dengan tujuan akhir untuk membantu kemajuan pengalaman pendidikan, karena bergerak dengan memperhatikan keadaan kebutuhan peserta didik, sehingga pendidik diharapkan memiliki pilihan untuk menyampaikan materi dengan tepat tanpa menyebabkan peserta didik mendapatkan kelelahan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian model pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan sebagai pedoman dalam merencpeserta didikan pembelajaran di kelas untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat proses pembelajaran akan semakin efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Ariani dkk., (2022) terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran yaitu.

- a. Model Pembelajaran *Cooperativ Learning*. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran aktif yang menekankan aktivitas peserta didik bersama-sama secara berkelompok dan tidak individual. Peserta didik secara berkelompok mengembangkan kecakapan hidupnya seperti menemukan

- dan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, berpikir logis, berkomunikasi efektif dan bekerja sama.
- b. Model Pembelajaran *Contextual Learning*. Pembelajaran kontekstual lebih dikenal dengan istilah CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Kontekstual adalah gagasan pembelajaran yang membantu pendidik menghubungkan materi yang dididik dengan keadaan nyata dan mendorong peserta didik untuk membuat asosiasi antara wawasan mereka dan pengaturan dalam rutinitas mereka sehari-hari.
 - c. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan persoalan-persoalan nyata sebagai wadah bagi peserta didik untuk mengetahui tentang penalaran yang menentukan dan kemampuan berpikir kritis serta untuk memperoleh informasi dan gagasan yang mendasar untuk topik tersebut.
 - d. Model Pembelajaran *Mind Mapping*. *Mind Mapping* ialah model pembelajaran dengan menggunakan peta pikiran yang dibuat secara kreatif dengan cara yang menarik, sederhana, dan efektif bagi setiap peserta didik untuk menghasilkan pemikiran, mencatat apa yang direalisasikan atau merencanakan tugas baru dengan menyenangkan saat dipelajari. Metode ini bekerja dengan otak kanan dan otak kiri secara sinergis (sepanjang waktu dan sesuai).
 - e. Model Pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran *discovery* adalah pembelajaran dimana pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, belajar yang terbaik adalah melalui penemuan sehingga ada usaha sendiri untuk memecahkan masalah serta pengetahuan yang menyertainya dan menghasilkan pengetahuan yang bermakna.

Pendapat lain yang disampaikan oleh Akhiruddin dkk., (2020)

mengatakan bahwa terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan saat proses belajar mengajar yaitu.

- a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai cara peserta didik untuk belajar. PBL mengajak peserta didik untuk mencari, memecahkan, dan bekerjasama untuk menyelesaikan masalah.
- b. Model Pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku.

- c. Model Pembelajaran *Project Based Learning*. Model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan cara membuat karya atau proyek terkait dengan materi ajar dan kompetensi.
- d. Model Pembelajaran Kontekstual. Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar dengan cara mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antarpengertian yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai jenis-jenis model pembelajaran dalam penelitian menggunakan model pembelajaran *problem based learning* karena model pembelajaran *problem based learning* pembelajaran berbasis masalah yang melibatkan persoalan-persoalan nyata sebagai wadah bagi peserta didik dalam pembelajaran dan mengajak peserta didik untuk mencari, memecahkan, dan bekerjasama untuk menyelesaikan masalah.

3. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran. Menurut Mahagia dkk., (2023) model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut.

Pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan secara nyata sehingga mampu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengasah, mengembangkan, serta meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah serta menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pendapat lain yang disampaikan oleh Assegaff & Sontani, (2019) bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah.

Pembelajaran dimana peserta didik belajar dengan pengalaman, pemikiran kelompok, dan menggunakan informasi terkait. Untuk mencoba memecahkan masalah baik yang nyata maupun hipotetis, peserta didik dilatih untuk mensintesis pengetahuan dan keterampilan sebelum mereka menerapkannya pada masalah.

Model pembelajaran *problem based learning* mengacu pada pendekatan pembelajaran yang berfokus pada proses pemecahan masalah dengan memperoleh pengetahuan yang diperlukan. Khakim dkk., (2022) mengatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan merupakan suatu pembelajaran yang mengelola peserta didik dalam belajar, bekerja secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu terhadap pelajaran yang dimaksud. Handayani & Koeswanti, (2021) mengatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah urutan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian model pembelajaran *problem based learning* dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan secara nyata dan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari dimana peserta didik belajar dengan pengalaman, pemikiran kelompok, dan menggunakan informasi terkait untuk mencari solusi dari permasalahan dalam kehidupan.

4. Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran pastinya mempunyai langkah-langkah dalam penerapannya. Langkah model pembelajaran *problem based learning* menurut Subiyantoro, (2025) langkah model pembelajaran *problem based learning* yaitu.

- a. Identifikasi dan Penyajian Masalah. Langkah ini pendidik mendorong peserta didik untuk memahami konteks masalah dan mengidentifikasi informasi yang mereka butuhkan untuk menyelesaikannya.
- b. Klarifikasi dan Analisis Masalah. Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk menganalisis dan mengklarifikasi berbagai aspek dari masalah. Langkah ini pendidik berperan untuk memandu diskusi, menantang asumsi peserta didik, dan memastikan bahwa semua anggota kelompok aktif berpartisipasi.

- c. Penyelidikan Mandiri. Langkah ini peserta didik mempraktikkan keterampilan literasi informasi, berpikir kritis, dan evaluasi.
- d. Sintesis dan Diskusi Kelompok. Diskusi kelompok mendorong terjadinya proses konstruksi pengetahuan bersama yang memungkinkan peserta didik memahami masalah.
- e. Presentasi dan Evaluasi Solusi. Langkah ini pendidik menilai tidak hanya hasil akhir, tetapi juga proses berpikir kritis, kolaborasi, dan kemampuan komunikasi peserta didik.
- f. Refleksi dan Evaluasi Diri. Refleksi memungkinkan peserta didik memahami pola pikir yang berkembang, kesenjangan pengetahuan yang masih ada.

Pendapat lain yang disampaikan oleh Arends, (2012) berpendapat bahwa langkah model pembelajaran *problem based learning* yaitu.

- a. Orientasi pada masalah
- b. Mengorganisasikan untuk belajar
- c. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok
- d. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah

Aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Langkah	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Orientasi pada Masalah	Menyampaikan masalah yang akan dipecahkan. Masalah yang diberikan hendaknya kontekstual.	Mengamati dan memahami masalah yang disampaikan pendidik atau yang diperoleh dari bahan bacaan.
Mengorganisasikan untuk Belajar	Memastikan peserta didik memahami tugasnya.	Berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data atau informasi yang diperlukan dalam penyelesaian masalah.
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Memantau keterlibatan peserta didik dalam proses penyelidikan masalah.	Melakukan penyelidikan untuk bahan diskusi kelompok.
Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	Memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan untuk di presentasikan.	Melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi dan hasilnya akan dipresentasikan.
Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	Membimbing presentasi dan memberikan penghargaan kepada kelompok dan bersama peserta didik menyimpulkan materi.	Melakukan presentasi, kelompok lain memberikan <i>apresiasi</i> . Membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Sumber: Arends, (2012)

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai langkah pembelajaran *problem based learning* dalam penelitian ini langkah model pembelajaran *problem based learning* yang digunakan sesuai dengan pendapat Arends, (2012) dengan langkah pembelajaran yaitu orientasi pada masalah, mengorganisasikan untuk belajar, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagaimana model *problem based learning* juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu di cermati untuk keberhasilan penggunaanya. Menurut Hermanysah, (2020) terdapat kelebihan dan kekurangan dari penggunaan model pembelajaran *problem based learning* yaitu.

- a. Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- b. Membantu peserta didik dalam menyalurkan pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dunia nyata.
- c. Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- d. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- e. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- f. Mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- g. Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia nyata.

Kekurangan dari model pembelajaran *problem based learning* yaitu.

- a. Peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Pendapat lain yang di sampaikan oleh Rachmawati & Rosy, (2020) kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *problem based learning* yaitu.

1). Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan dalam pemecahan suatu masalah. 2). Peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar. 3). Melalui kelompok kerja, maka akan terjadi suatu aktivitas ilmiah pada peserta didik. 4). Peserta didik menjadi terbiasa menggunakan sumber pengetahuan baik dari internet, perpustakaan, observasi dan wawancara. 5). Kemampuan komunikasi juga dimiliki peserta didik yang terbentuk melalui kegiatan diskusi, 6). kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat teratasi. Selain memiliki kelebihan model pembelajaran *problem based learning* memiliki kekurangan yakni, 1). Tidak dapat dilakukan untuk semua materi pelajaran, karena *problem based learning* lebih cocok jika pembelajaran tersebut menuntut kemampuan untuk melakukan pemecahan masalah, 2). Sulitnya dalam membagi tugas antar peserta didik karena peserta didik yang heterogen.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *problem based learning* dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *problem based learning* yaitu meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran, kemampuan komunikasi juga dimiliki peserta didik yang terbentuk melalui kegiatan diskusi, dan membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan baru. Kekurangan dari model pembelajaran *problem based learning* yaitu Peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba, dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk persiapan.

E. Media Audio Visual

1. Media Pembelajaran Audio

Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media pembelajaran audio visual. Menurut A. Putri dkk., (2022) media audio merupakan alat bantu pembelajaran yang menggunakan suara sebagai perantara ataupun sarana dalam penyampaian materi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menerima materi seperti radio, piringan suara, *tape recorder*,

telepon, dan lain sebagainya. Pendapat lain yang disampaikan Nurrita, (2018) media audio merupakan media yang menggunakan kemampuan suara seperti radio, kaset, dan sebagainya.

Indriastuti, (2019) berpendapat bahwa media audio merupakan sarana pembelajaran dalam menyampaikan pesan atau materi yang disajikan dalam bentuk suara berupa narasi, musik, *sound effect* maupun gabungan antara ketiganya yang pemanfaatannya mengandalkan indra pendengaran.

A. Putri dkk., (2022) berpendapat bahwa.

Keterkaitan audio sebagai media pembelajaran pendidikan antara lain bunyi yang direkam dengan alat perekam suara, setelah itu hasil rekaman tersebut didengarkan kembali kepada peserta didik dengan alat pemutarnya, dengan kata lain suara tersebut menjadi sarana dalam penyampaian materi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio merupakan sarana pembelajaran dalam menyampaikan pesan atau materi yang pemanfaatannya mengandalkan indra pendengaran serta menggunakan suara berupa narasi, musik, *sound effect*, radio, piringan suara, *tape recorder*, telepon, dan kaset sebagai perantara ataupun sarana dalam penyampaian materi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menerima materi.

2. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran yang dapat digunakan saat kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran visual. Menurut Pujilestari & Susila, (2020) media visual merupakan alat bantu mengajar yang dapat digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran yang dapat dilihat oleh peserta didik melalui indra penglihatan, yang memperlihatkan hal-hal nyata dari fenomena yang akan dipelajari. Pendapat lain yang disampaikan oleh Rohima, (2023) media visual merupakan jenis media yang mempunyai informasi secara visual, tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak.

A. Putri dkk., (2022) berpendapat bahwa media visual merupakan proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan melalui alat bantu pembelajaran penglihatan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Amaliyah dkk., (2021) berpendapat bahwa.

Media visual dapat membangkitkan minat peserta didik dan menyediakan konten dunia nyata, agar efektif media visual harus ditempatkan dalam konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual untuk memastikan bahwa harus informasi berlangsung.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai media visual dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan alat bantu mengajar yang dapat digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran yang dapat dilihat oleh peserta didik melalui indra penglihatan yang mempunyai informasi secara visual, tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi

3. Media Pembelajaran Audio Visual

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran yaitu media audio visual. Menurut Fadilah dkk., (2023) bahwa media audiovisual merupakan.

Andriyani dkk., (2024) bahwa media audio visual merupakan perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Hal ini sejalan dengan pendapat Nomleni & Manu, (2018) menyatakan bahwa media audio visual Adalah sebagai berikut.

Alat bantu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang disampaikan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide. Media audio visual memiliki beberapa contoh yaitu diantaranya film pendek, video dapat berupa video animasi, YouTube, ataupun video interaktif.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian media pembelajaran audio visual dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah alat bantu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran audio visual berupa video animasi karena media pembelajaran audio visual berupa video animasi dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran dimana peserta didik dapat melihat video atau gambar secara nyata serta membantu pendidik dalam menjelaskan materi agar tidak terjadi ketidakjelasan pada materi yang disampaikan.

4. Media Video Animasi

Salah satu jenis media audiovisual yaitu media video animasi. Menurut Fajar dkk., (2023) video animasi merupakan kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak nyata dan menarik. Objek tersebut dapat berupa benda hidup dan tak hidup. Animasi tampak menarik dengan pemaduan warna dan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan bantuan audio atau suara. Pendapat lain yang disampaikan oleh Riyanti & Jarmita, (2021) berpendapat bahwa media video animasi adalah sebagai berikut.

Kumpulan gambar yang dibuat dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi audio seperti suara dan musik yang menarik sehingga terkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Media video animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistis dan menarik. Astari dkk., (2024) berpendapat bahwa media video animasi adalah sebagai berikut.

Gambar-gambar yang dibuat seolah-olah hidup dengan menggunakan teknik animasi untuk menciptakan efek gerak pada gambar sehingga menjadi video yang dapat memvisualisasikan materi yang abstrak bagi peserta didik.

Media video animasi pembelajaran sangat bagus diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Fajar dkk., (2023) bahwa materi atau informasi yang disampaikan melalui video animasi dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar animasi yang menarik. Penggunaan animasi dan efek khusus akan sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik. Hal ini dikarenakan visualisasi gambar animasi akan lebih mudah diterima, dipahami, menarik, dan dapat lebih Memotivasi peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai media video animasi dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga menjadi video yang dapat memvisualisasikan materi yang abstrak bagi peserta didik, dan tampak nyata serta menarik dilengkapi audio seperti suara dan musik yang menarik sehingga terkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya begitu pun dengan media video animasi yang memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Menurut Fajar dkk., (2023) kelebihan media audio visual yaitu.

- a. Video dapat menguraikan suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata.
- b. Video dapat ditampilkan secara berulang-ulang.
- c. Memberikan informasi yang sangat jelas
- d. Membantu peserta didik dalam memahami informasi-informasi penting untuk menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan melalui proses melihat dan mendengar.
- e. Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Kekurangan dari media video animasi yaitu sebagai berikut.

- a. Membutuhkan waktu yang relatif lama dalam pembuatannya.
- b. Berpotensi memiliki biaya yang besar.
- c. Membutuhkan kreativitas serta kemampuan yang memadai dalam merancang media.

Pendapat lain yang disampaikan oleh Astari dkk, (2024) berpendapat bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan pada media video animasi yaitu. Kelebihan dari media tersebut yaitu fleksibel, relatif murah, ringkas, dan mudah dibawa. Untuk kekurangan dari media audio visual yaitu keterbatasan dalam pembuatan video animasi menggunakan *software animaker*, item tersedia hanya sedikit sehingga jika ingin menambahkan gambar tidak terdapat pada *software* tersebut, dan memerlukan kemampuan khusus dalam memanfaatkan media ini dalam pembelajaran dikelas.

Fajriati dkk., (2023) mengatakan media video animasi memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu. Kelebihan dari media ini yaitu melibatkan semua indra termasuk indra penglihatan dan indra pendengaran untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik, serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Kekurangan dari media video animasi yaitu keterbatasan biaya dalam pembuatan, jaringan kurang stabil dan memerlukan penyimpanan dan memori yang cukup besar.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai kelebihan dan kekurangan media video animasi dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media video animasi yaitu memberikan informasi yang sangat jelas, video dapat diulang berkali-kali, dapat menggambarkan keadaan yang nyata, melibatkan semua indra termasuk indra penglihatan dan indra pendengaran untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik, meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik. Kekurangan dari media animasi yaitu membutuhkan waktu yang relatif lama dalam pembuatannya, keterbatasan biaya dalam pembuatan, membutuhkan kreativitas serta kemampuan yang memadai dalam merancang media, jaringan kurang stabil, memerlukan penyimpanan dan memori yang cukup besar dan memerlukan kemampuan khusus dalam memanfaatkan media ini dalam pembelajaran dikelas.

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritis yang telah dikemukakan. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Irsan Suhairi, Yesi Anita, Reinita, dan Farida Sdengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Dididk pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi *Powtoon* Kelas V SDN 13 Payakumbuh Kecamatan Payakumbuh Selatan Kota Payakumbuh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media animasi *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Izza Sya’adah dan Irsan dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 137958 Tanjungbalai” Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 137958 Tanjungbalai.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Hakim, Intan Aprilia, dan Wawan Krimanto dengan judul “*Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi dapat meningkatkan proses dan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V sekolah dasar.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Matha Khristina Kota, Petrus Ly, dan Hendrika K. Sanggo Leu dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siwa pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Tentang Pancasila dalam Kehidupanku

Kelas V SD Inpres Osmok”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Norita Agustina Subagyo dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video terbukti mampu memaksimalkan pencapaian belajar peserta didik.

G. Kerangka Pikir

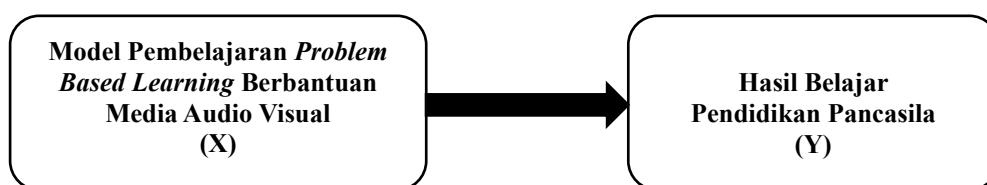
Kerangka pikir merupakan dasar pemikiran yang dihubungkan dari fakta, teori, serta kajian pustaka yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian. Ketercapaian tujuan pembelajaran dilihat dari hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar sebagai pembuktian tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Meningkatkan hasil belajar peserta didik perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model ini cocok untuk diterapkan di dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mengaitkan materi pembelajaran dengan peristiwa kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran *problem based learning* juga merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga terlihat aktif dalam pembelajaran dan juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi dunia di sekitarnya, memecahkan masalah, dan berpikir logis yang nantinya akan menghasilkan hasil belajar kognitif yang baik pula. Langkah pembelajaran model pembelajaran *problem based learning* yaitu, orientasi pada masalah, mengorganisasikan untuk belajar, membimbing penyelidikan

individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Model pembelajaran *problem based learning* juga dibantu dengan media video animasi guna melihat secara nyata peristiwa kehidupan sehari-hari kepada peserta didik. Penggunaan media video animasi juga dapat menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga peserta didik memiliki kemauan untuk memperhatikan apa yang sedang dipelajari, hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Langkah penggunaan media video animasi yaitu menyiapkan media video animasi yang akan ditonton peserta didik yang tentunya berkaitan dengan materi pelajaran. Menyiapkan perangkat pendukung aktivitas peserta didik dalam menonton video animasi seperti LCD, *proyektor*, ruangan yang kondusif dari cahaya terang, sound audio yang mendukung. Mengatur sedemikian rupa durasi video animasi yang akan ditonton peserta didik. Bagian video animasi yang akan ditonton peserta didik adalah yang berkaitan dengan inti tema ajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan digunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audio visual untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 23 Prabumulih. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir dibawah ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan :

X : Variabel Bebas
 Y : Variabel Terikat
 → : Pengaruh

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah suatu penelitian. Menurut Waruwu dkk., (2025) hipotesis penelitian

merupakan jawaban sementara atau dugaan sementara yang dirumuskan berdasarkan kajian teori, hasil penelitian sebelumnya terhadap pernyataan pada suatu penelitian dan masih harus dibuktikan kebenarannya melalui data-data yang dikumpulkan pada saat penelitian. Berdasarkan kajian teori, penelitian relevan, dan kerangka pikir diatas, peneliti merumuskan hipotesis penelitian yaitu.

Ha : Ada pengaruh pada penerapan model *problem based*

learning berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar

Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 23

Prabumulih Tahun Ajaran 2025/2026.

H0 : Tidak ada pengaruh pada penerapan model *problem based learning*

berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan

Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 23 Prabumulih Tahun Ajaran

2025/2026.

III. METODE PENELITIAN

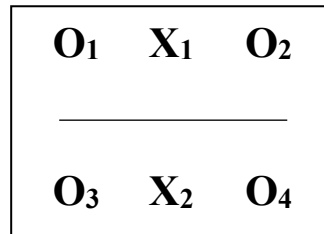
A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pendekatannya merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2019) metode yang penelitiannya berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan, analisis, dan penafsiran data berdasarkan angka yang berbentuk statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan penelitian *Quasi-Experiment*. Menurut Rukminingsih dkk., (2020) penelitian *quasi experiment* yaitu penelitian yang menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol tetapi kelas kontrol tidak berfungsi seutuhnya untuk mengontrol variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat serta perbedaan antara dua variabel dengan memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen. Mengetahui pengaruh tersebut, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi, dan untuk kelas kontrol mendapatkan perlakuan yang berbeda dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *non-equivalent control grup*. Menurut Sugiyono, (2019) desain penelitian *non-equivalent control grup* merupakan jenis desain penelitian *quasi-eksperimental* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tetapi subjek penelitian tidak dipilih secara acak untuk masuk ke dalam kelompok tersebut.

Desain penelitian ini melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan: O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen
 O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
 O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol
 O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol
 X₁ = Perlakuan model *problem based learning* berbantuan media video animasi
 X₂ = Perlakuan model *problem based learning* berbantuan LKPD

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan pada saat melakukan penelitian. Prosedur penelitian dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap persiapan
 - a. Penelitian melakukan penelitian pendahuan di SDN 23 Prabumulih. Tahap awal menemui kepala sekolah dan tenaga pendidik di SD tersebut, dan menemui pendidik yang akan memakai kelas yang diteliti. Hal yang diperoleh dalam tahap ini meliputi, melihat kegiatan pembelajaran, kurikulum yang digunakan, jumlah kelas dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
 - b. Peneliti melaksanakan observasi terkait kegiatan pembelajaran dikelas VA dan VB.
 - c. Peneliti menemukan permasalahan yang ada saat kegiatan pembelajaran dikelas, kemudian dijadikan objek penelitian.
 - d. Peneliti membuat bahan ajar yang akan digunakan saat penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan soal *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik
- b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media video animasi, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model *problem based learning*.
- c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap penyelesaian

- a. Melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil tes dengan cara menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Interpretasi hasil perhitungan data.
- c. Menyusun laporan hasil penelitian dan menyimpulkan hasil penelitian.

C. *Setting* Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN 23 Pabumulih Tahun Ajaran 2025/2026 dengan jumlah peserta didik kelas VA 28 peserta didik, kelas VB 20 peserta didik, dan kelas VC 20 peserta didik.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 23 Pabumulih yang beralamatkan di Jalan Bukit Besar No 14, Majasari, Kecamatan Prabumulih Selatan, Kota Prabumulih Sumatera Selatan.

3. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas V UPT SDN 23 Prabumulih Tahun Ajaran 2025/2026.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan yang menjadi subjek penelitian. Menurut Sugiyono, (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Hardani dkk., (2020) mengatakan bahwa populasi merupakan objek penelitian secara keseluruhan sebagai sumber data didalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V UPT SDN 23 Prabumulih tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 68 peserta didik dari kelas VA, VB, dan VC. Data populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3 Jumlah Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri 23 Pabumulih

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VA	16	12	28
VB	12	8	20
VC	11	9	20
Jumlah	39	29	68

2. Sampel Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian peneliti mempersiapkan sampel penelitian. Sampel dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian. Menurut Sugiyono, (2019) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan Teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, (2019) teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 48 peserta didik dengan kelas VA dengan jumlah 28 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VB berjumlah 20 peserta didik sebagai kelas kontrol.

Pertimbangan dipilihnya dua kelas melihat data persentase penilaian ulangan harian. Kelas VC memiliki ketuntasan paling tinggi antara Kelas

VA dan VB yaitu sebesar 75% sedangkan kelas VB memiliki ketuntasan ketinggian kedua yaitu sebesar 55%, dan kelas VA memiliki ketuntasan paling rendah yaitu sebesar 32,15%. Penelitian ini kelas kontrol yaitu kelas VB dan kelas eksperimen yaitu kelas VA. Kelas VA dijadikan sebagai kelas eksperimen karena memiliki persentase ketuntasan paling rendah sehingga peneliti ingin mengetahui apakah hasil belajar dapat meningkat atau tidak ketika diberi perlakuan dengan model *problem based learning* berbantuan media video animasi.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang ada dalam penelitian. Menurut Hardani dkk., (2020) bahwa variabel dalam penelitian merupakan objek yang menjadi fokus perhatian dalam suatu penelitian. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua macam variabel yaitu.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas atau yang sering disebut dengan variabel *independent* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel lain. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat atau yang sering disebut dengan variabel *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat perubahan oleh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila.

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan definisi yang memberikan penjelasan mengenai konsep-konsep dengan pemahaman secara singkat, padat, dan jelas. Definisi konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan secara nyata dan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari dimana peserta didik belajar dengan pengalaman, pemikiran kelompok, dan menggunakan informasi terkait untuk mencari solusi dari permasalahan dalam kehidupan. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dijumpai dengan media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran video animasi adalah alat bantu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar yang dapat dilihat dari pemerolehan nilai saat mengerjakan soal evaluasi dari pendidik guna mengetahui suatu perubahan berupa penguasaan sejumlah pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan. Penelitian ini membahas hasil belajar yang dibatasi pada ranah kognitif saja.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan pembatasan variabel penelitian dan semua konsep dalam penelitian sehingga tidak terjadi kerancuan dalam memahami dan menganalisisnya. Definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut.

a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi

Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi adalah pembelajaran yang menggunakan alat bantu video untuk menampilkan contoh dari materi pembelajaran secara nyata. Hal ini dilakukan untuk mengorientasikan peserta didik pada materi pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Model

pembelajaran *problem based learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga tugas pendidik hanya memfasilitasi dan membantu peserta didik ketika ada materi pembelajaran yang masih bingung dan sulit untuk menemukan penyelesaiannya serta mengevaluasi pembelajaran ketika diakhir pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran video animasi ini diharapkan dapat menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi dalam penelitian menggunakan teknik non tes yaitu observasi. Adapun operasional keterlaksanaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi diterapkan dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Langkah dan Indikator Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi

Langkah Pembelajaran	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Rubrik Penilaian
Orientasi pada masalah berbantuan media video animasi	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menyampaikan masalah yang akan dipecahkan berbantuan video animasi, dan memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.	Mengamati dan memahami masalah yang disampaikan pendidik, serta menyiapkan diri untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.	Skala 1-4
Mengorganisasi kan untuk belajar	Membantu peserta didik mendefinikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah dan memastikan peserta didik memahami tugasnya.	Mendefinikan masalah dan membagi tugas untuk mencari data atau informasi yang diperlukan dalam penyelesaian masalah.	Skala 1-4
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, memantau keterlibatan	Melakukan penyelidikan untuk bahan diskusi kelompok dan melakukan diskusi	Skala 1-4

Tabel 4. Langkah dan Indikator Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi

Langkah Pembelajaran	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Rubrik Penilaian
	peserta didik dalam proses penyelidikan masalah dan memantau diskusi.	untuk menghasilkan solusi.	
Mengembangkan dan menyajikan hasil	Membimbing pembuatan laporan untuk di presentasikan dan membimbing jalannya presentasi.	Menghasilkan solusi dan hasilnya akan dipresentasikan dan melakukan presentasi, kelompok lain memberikan <i>apresiasi</i> .	Skala 1-4
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Memberikan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran dan bersama peserta didik, dan menyimpulkan materi.	Membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.	Skala 1-4

Sumber : Analisis Penelitian Berdasarkan Arends, (2012)

b. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dari proses pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik dilihat pada hasil ranah kognitif. Hasil belajar pada ranah kognitif digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi atau bahan ajar yang telah diajarkan oleh pendidik. Hasil belajar dalam ranah kognitif dapat diketahui dengan memberikan soal kepada peserta didik. Soal yang diberikan berdasarkan indikator Taksonomi Blomm yang akan mempermudah dalam menganalisis kesalahan peserta didik dalam menjawab soal tes. Penelitian ini untuk mencari data mengenai hasil belajar diberikan berupa soal *pretest* dan *posttest*. Soal tes yang diberikan disesuaikan dengan tingkatan Taksonomi Bloom berupa soal pilihan ganda dimulai dari ranah kognitif menganalisis (C4) dengan jumlah 10 soal, mengevaluasi (C5) dengan jumlah 10 soal, dan menciptakan (C6) dengan jumlah 5 soal total keseluruhan soal yaitu 25 soal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian merupakan prosedur yang digunakan untuk mendapatkan data numerik atau data yang dapat diukur secara statistik. Menurut Waruwu dkk., (2025) teknik pengumpulan data merupakan cara atau teknik yang digunakan peneliti untuk menghimpun data atau informasi yang dapat digunakan untuk kepentingan penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Tes yang diberikan berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda. Waruwu dkk., (2025) mengatakan *pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum mengajarkan suatu mata pelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik tentang mata pelajaran yang akan diajarkan, sekaligus menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik. *Posttest* merupakan tes yang diberikan kepada peserta didik setelah menerima materi pelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan materi yang diberikan.

2. Teknik Non-Tes

a. Observasi

Teknik non tes yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi. Menurut Waruwu dkk., (2025) observasi merupakan Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati perilaku, aktivitas, atau kegiatan yang berkaitan dengan variabel penelitian. Observasi dilakukan secara langsung dengan mengamati objek yang akan diteliti. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai kegiatan pembelajaran, kondisi lingkungan sekolah, serta kegiatan-kegiatan di SD Negeri 23 Prabumulih.

b. Dokumentasi

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini selanjutnya yaitu dokumentasi. Menurut Arikunto, (2013) dokumentasi merupakan

teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa data hasil belajar peserta didik dan dokumentasi proses pelaksanaan penelitian di SD Negeri 23 Prabumulih.

H. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Instrumen yang telah tersusun selanjutnya diuji coba kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal yang diajukan berupa soal pilihan ganda. Kisi-kisi instrumen soal yang akan diuji cobakan dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor yang diajukan	Nomor soal yang dipakai
Fase C Peserta didik dapat menelaah kedudukan manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain.	Melalui penggunaan media pembelajaran video animasi peserta didik dapat mengaitkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sila ketiga.	Mengaitkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sila ketiga.	C4	1,2,3,4,5	1,2,4,5
	Melalui kegiatan berdiskusi peserta didik dapat menganalisis makna dan tujuan dari perilaku gotong royong	Menganalisis makna dan tujuan dari perilaku gotong royong dan tolong menolong dalam kehidupan sehari-hari	C4	6,7,8,9, 10	6,7,8,9

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor yang diajukan	Nomor soal yang dipakai
	tolong menolong dalam kehidupan sehari-hari.				
	Melalui kegiatan berdiskusi peserta didik dapat menilai sikap dalam gotong royong dan tolong sesuai dengan sila Pancasila.	Menilai sikap dalam gotong royong dan tolong sesuai dengan sila Pancasila.	C5	11,12,13, 14,15	12,13, 14,15
	Melalui materi pembelajaran yang diberikan peserta didik dapat menyimpulkan manfaat dari kegiatan gotong royong dalam hubungan antar sesama makhluk ciptaan Tuhan.	Menyimpulkan manfaat dari kegiatan gotong royong dan tolong menolong dalam hubungan antar sesama makhluk ciptaan Tuhan.	C5	16,17,18, 19,20	16,18, 19,20
	Melalui penggunaan media pembelajaran video animasi peserta didik dapat mengkategorikan bentuk dari perilaku gotong royong dan tolong menolong sesuai dengan sila Pancasila.	Mengkategorikan bentuk dari perilaku gotong royong dan tolong menolong sesuai dengan sila Pancasila.	C6	21,22,23, 24,25	21,22, 24,25

Sumber: Analisis Penelitian, (2026)

2. Instrumen Non Tes

Observasi yang digunakan pada penelitian untuk menganalisis serta mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan *problem based learning* berbantuan media pembelajaran video animasi. Kisi-kisi yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Non Tes

Langkah Pembelajaran	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Orientasi pada Masalah Berbantuan Media Video Animasi	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menyampaikan masalah yang akan dipecahkan berbantuan video animasi, dan memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.	Peserta didik mampu memahami permasalahan yang diberikan melalui video animasi yang ditampilkan	Observasi	Rubrik
		Peserta didik berani menjawab pertanyaan yang diberikan dengan percaya diri.		
Mengorganisasikan untuk Belajar	Membantu peserta didik mendefinikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah dan memastikan peserta didik memahami tugasnya.	Peserta didik memperhatikan arahan dan bimbingan yang diberikan.	Observasi	Rubrik
		Peserta didik terlibat dalam pembagian tugas untuk menyelesaikan LKPD.		
Membimbing Penyelidikan Individu atau Kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, memantau keterlibatan peserta didik dalam proses penyelidikan masalah dan memantau diskusi.	Peserta didik berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompok dalam menyelesaikan tugas.	Observasi	Rubrik
		Peserta didik mampu mencari solusi berkaitan dengan masalah pada LKPD.		
Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	Membimbing pembuatan laporan untuk dipresentasikan dan	Peserta didik mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Observasi	Rubrik

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Non Tes

Langkah Pembelajaran	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
	membimbing jalannya presentasi.	Peserta didik menanggapi presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain		
Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	Memberikan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran dan bersama peserta didik, dan menyimpulkan materi.	Peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan Peserta didik mendengarkan pesan-pesan yang diberikan pada akhir pembelajaran.	Observasi	Rubrik

Sumber: Analisis Penelitian Berdasarkan Arends, (2012)

Rubrik penilaian observasi keterlaksanaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi dapat dilihat pada Tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Rubrik Penilaian Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi

Aktivas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Deskripsi Penilaian	Skor
Menjelaskan tujuan pembelajaran menyampaikan masalah yang akan dipecahkan berbantuan video animasi, dan memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.	Peserta didik mampu memahami permasalahan yang diberikan melalui video animasi yang ditampilkan	Peserta didik kurang mampu memahami permasalahan yang diberikan melalui video animasi yang ditampilkan	1
		Peserta didik cukup mampu memahami permasalahan yang diberikan melalui video animasi yang ditampilkan	2
		Peserta didik mampu memahami permasalahan yang diberikan melalui video animasi yang ditampilkan	3
		Peserta didik sangat mampu memahami permasalahan yang diberikan melalui video animasi yang ditampilkan	4
	Peserta didik berani menjawab pertanyaan yang diberikan dengan percaya diri.	Peserta didik kurang berani menjawab pertanyaan yang diberikan dengan percaya diri.	1
		Peserta didik cukup berani menjawab pertanyaan yang diberikan dengan percaya diri.	2
		Peserta didik berani menjawab pertanyaan yang diberikan dengan percaya diri.	3

Tabel 7. Rubrik Penilaian Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi

Aktivas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Deskripsi Penilaian	Skor
		Peserta didik sangat berani menjawab pertanyaan yang diberikan dengan percaya diri.	4
Membantu peserta didik mendefinikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah dan memastikan peserta didik memahami tugasnya.	Peserta didik memperhatikan arahan dan bimbingan yang diberikan.	Peserta didik kurang memperhatikan arahan dan bimbingan yang diberikan.	1
		Peserta didik cukup memperhatikan arahan dan bimbingan yang diberikan.	2
		Peserta didik memperhatikan arahan dan bimbingan yang diberikan.	3
		Peserta didik sangat memperhatikan arahan dan bimbingan yang diberikan.	4
	Peserta didik terlibat dalam pembagian tugas untuk menyelesaikan LKPD.	Peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembagian tugas untuk menyelesaikan LKPD.	1
		Peserta didik cukup terlibat aktif dalam pembagian tugas untuk menyelesaikan LKPD.	2
		Peserta didik terlibat aktif dalam pembagian tugas untuk menyelesaikan LKPD.	3
		Peserta didik sangat terlibat aktif dalam pembagian tugas untuk menyelesaikan LKPD.	4
Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, mantau keterlibatan peserta didik dalam proses penyelidikan masalah dan memantau diskusi.	Peserta didik berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompok dalam menyelesaikan tugas.	Peserta didik kurang aktif berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompok dalam menyelesaikan tugas.	1
		Peserta didik cukup aktif berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompok dalam menyelesaikan tugas.	2
		Peserta didik aktif berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompok dalam menyelesaikan tugas.	3
		Peserta didik sangat aktif berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompok dalam menyelesaikan tugas.	4
	Peserta didik mampu mencari solusi berkaitan dengan masalah pada LKPD.	Peserta didik kurang mampu mencari solusi berkaitan dengan masalah pada LKPD.	1
		Peserta didik cukup mampu mencari solusi berkaitan dengan masalah pada LKPD.	2
		Peserta didik mampu mencari solusi berkaitan dengan masalah pada LKPD.	3
		Peserta didik sangat mampu mencari solusi berkaitan dengan masalah pada LKPD.	4
Membimbing pembuatan	Peserta didik mampu	Peserta didik kurang mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok	1

Tabel 7. Rubrik Penilaian Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi

Aktivas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik	Deskripsi Penilaian	Skor
laporan untuk di presentasikan dan membimbing jalannya presentasi.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Peserta didik cukup mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2
		Peserta didik mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok	3
		Peserta didik sangat mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok	4
	Peserta didik menanggapi presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain	Peserta didik kurang aktif menanggapi presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain	1
		Peserta didik cukup aktif menanggapi presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain	2
		Peserta didik aktif menanggapi presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain	3
		Peserta didik sangat aktif menanggapi presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain	4
	Memberikan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran dan menyimpulkan materi bersama peserta didik	Peserta didik kurang aktif dalam menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan	1
			2
			3
			4
		Peserta didik kurang aktif mendengarkan pesan-pesan yang diberikan pada akhir pembelajaran.	1
			2
			3
			4

Sumber : Analisis Penelitian, (2026)

I. Uji Prasyarat Instrumen

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal dan reliabilitas soal. dilakukan untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan baik. Uji coba prasyarat instrumen tes pada penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas VC SD Negeri 23 Pabumulih Tahun Ajaran 2025/2026. Adapun uji prasyarat instrumen pada penelitian yaitu.

1. Uji Validitas

Validitas merupakan pernyataan tentang sejauh mana hasil pengukuran suatu alat ukur (instrumen) sesuai dengan apa yang diukur oleh peneliti. Uji validitas instrumen digunakan untuk membantu peneliti mengetahui apakah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data valid atau tidak. Uji validitas dapat dilakukan dengan mengorelasikan setiap pertanyaan dengan nilai total. Pengujian validitas dengan bantuan program SPSS versi 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Buka aplikasi SPSS, lalu atur format pada *Variabel View* sesuai dengan karakteristik data yang akan diuji. Setelah itu masukkan data pada *Data View*.
2. Untuk memperoleh nilai r hitung, klik *Analyze* lalu *Correlate* dan *Bivariate*.
3. Pindahkan semua item variabel ke dalam kotak *Variabels*. Pada *Correlation Coefficients*, beri tanda centang (✓) pada *Pearson*, kemudian klik OK.

Kriteria pengujian uji validitas yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid

Data analisis butir soal instrumen tes dapat dilihat pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Data Hasil Validitas pada Instrumen Tes

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

Berdasarkan Tabel 8 diketahui bahwa hasil uji validitas diperoleh sebanyak 20 butir soal yang valid dan 5 soal lainnya dinyatakan tidak valid. Data lebih lengkap dapat dilihat pada Lampiran 19 halaman 178 dan Lampiran 20 halaman 179. Penelitian ini soal yang tidak valid tidak dapat digunakan dalam penelitian, sedangkan soal yang valid akan melalui tahap uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal agar dapat dijadikan instrumen yang berkualitas.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel apabila hasil pengukurannya konsisten dan dapat dipercaya sehingga akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Uji reliabilitas instrument dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS, kemudian masukkan data nilai pada *Variabel View* dan *Data View*. Setelah itu pilih *Analyze* lalu *Scale* dan *Reliability Analysis*.
2. Tampilan *Reliability Analysis* akan muncul pada layar.
3. Pindahkan seluruh data variabel yang berbentuk skala (kecuali skor total) ke dalam kotak *Items* di sebelah kanan, lalu pilih model *Alpha*, kemudian klik OK.
4. Hasil uji reliabilitas akan ditampilkan, dan nilai reliabilitas dapat dilihat pada kolom *Reliability Statistics*.

Kriteria pengujian reliabilitas yaitu:

Jika *Conbrach Alpha* $> 0,60$ maka data tersebut dinyatakan reliabel.

Jika *Conbrach Alpha* $< 0,60$ maka data tersebut dinyatakan tidak reliabel.

Setelah mengetahui butir soal yang valid, selanjutnya melakukan uji reliabilitas instrumen. Berdasarkan jumlah soal yang valid yaitu sebanyak 20 soal kemudian dilakukan uji reliabilitas pada instrumen tes yang sebelumnya sudah dilakukan uji validitas dengan berbantuan SPSS versi 25. Hasil perhitungan pada instrumen tes, koefisien reliabilitas

tergolong dalam kategori sangat tinggi dengan $r_{11} = 0,892$. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Lampiran 21 halaman 187.

3. Uji Daya Beda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Untuk instrumen berupa soal pilihan ganda. Pengujian daya beda soal dalam penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 25 dengan langkah-langkah yaitu.

1. Buka aplikasi SPSS, lalu atur format pada *Variabel View* sesuai dengan karakteristik data yang akan diuji. Setelah itu masukkan data pada *Data View*.
2. Pilih menu *Analyze* lalu *Scale* dan *Reliability Analysis*. Lalu pindahkan butir soal ke dalam kolan *Items* (kecuali skor total).
3. Pilih menu *Statistics*, beri tanda centang (✓) pada kolom *Descriptive for Item*, *Scale*, dan *Scale if Item Deleted*.
4. Klik *Continue*, lalu klik OK untuk menampilkan hasil analisis.

Kriteria dari daya beda soal dapat dilihat pada Tabel 9 dibawah ini.

Tabel 9. Klasifikasi Daya Beda Soal

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Lemah
< 0,00	Lemah Sekali

Sumber : Arikunto, (2013)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan program SPSS, dapat diketahui hasil beda soal pada Tabel 10 berikut.

Tabel 10. Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

Indeks Daya Beda	Jumlah Soal	Klasifikasi
18,	1	Baik Sekali
1,2,4,5,6,7,8,9,12,13,14,15, 16,19,21,22,24,25	13	Baik
3,10,20	3	Cukup

Berdasarkan Tabel 10 diatas hasil perhitungan uji daya beda soal menunjukkan bahwa terdapat 1 soal dalam kategori baik sekali, 13 soal dalam kategori baik, 3 soal berada dalam kategori cukup, 2 soal termasuk dalam kategori lemah, dan 1 soal berada dalam kategori lemah sekali. Hasil perhitungan uji daya beda soal dapat dilihat pada Lampiran 22 halaman 188.

4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui setiap butir soal apakah tergolong mudah, sedang atau sukar. Untuk instrumen berupa soal pilihan ganda. Taraf kesukaran soal dalam penelitian ini dianalisis menggunakan program SPSS versi 25. Langkah-langkah analisis tersebut yaitu.

1. Buka aplikasi SPSS, lalu atur format pada *Variabel View* sesuai dengan karakteristik data yang akan diuji. Setelah itu masukkan data pada *Data View*.
2. Pilih menu *Analyze* lalu *Descriptive Statistics*.
3. Pilih *Frequencies*, Lalu pindahkan butir soal ke dalam kolom *Variable* (kecuali skor total).
3. Pilih menu *Statistics*, beri tanda centang (✓) pada opsi *Mean*.
4. Kemudian klik *Continue*, lalu klik OK setelah itu hasil analisis ditampilkan, tingkat kesukaran soal dapat diketahui.

Kriteria indeks kesukaran soal dapat dilihat pada Tabel 11 berikut ini.

Tabel 11. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1.00	Mudah

Sumber : Arikunto, (2013)

Hasil perhitungan uji taraf kesukaran soal dapat dilihat pada Tabel 12 dibawah ini.

Tabel 12. Hasil Uji Taraf Kesukaran

No	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mudah	1,3,19,21,22,24	6
2	Sedang	2,4,5,6,7,8,9,12,13,14, 15,16,18,20,25	15
3	Sukar	10,11,17,23	4

Berdasarkan Tabel 12 hasil analisis uji taraf kesukaran soal menunjukkan bahwa terdapat 6 soal dalam kategori mudah, 15 soal termasuk dalam kategori sedang, dan 4 soal dalam kategori sukar. Hasil perhitungan dapat dilihat pada Lampiran 23 halaman 189. Setelah melakukan uji taraf kesukaran, peneliti memilih soal dari kategori mudah ke sukar untuk digunakan dalam *pretest* dan *posttes*.

J. Teknik Analisis Data Instrumen Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Hasil belajar kognitif peserta didik dapat dihitung dengan rumus berikut:

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

Keterangan : NP = Nilai pengetahuan

R = Skor yang diperoleh yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

b. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi

Perhitungan persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyak aktivitas peserta didik

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Kategori persentase aktivitas pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 13 berikut ini.

Tabel 13. Kategori Persentase Aktivitas Pembelajaran

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber : Arikunto, (2013)

c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N*-Gain)

Uji *N*-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah diberikan *treatment* (perlakuan) pada saat penelitian.

Cara yang digunakan pada saat menguji dengan menghitung selisih antara *pre-test* dan *post-test* yang diberikan peneliti kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan uji *N*-Gain menggunakan bantuan program SPSS versi 25 dengan langkah-langkah yaitu.

1. Buka aplikasi SPSS, lalu input data nilai *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh.
2. Pilih menu *Transform*, lalu klik *Computer Variabel*, kemudian isi kolom *Target Variabel* dengan nama "*N*-Gain",
3. Masukkan rumus *N*-Gain pada kolom *Numeric Expression* lalu tekan OK.
4. Pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Descriptive Statistics*, lalu pilih *Descriptives*.
5. Pindahkan variabel *N*-Gain ke *Variabels* kemudian tekan OK.

Kriteria dari uji *N*-Gain dapat dilihat pada Tabel 14 dibawah ini.

Tabel 14. Klasifikasi Uji *N*-Gain

Uji <i>N</i> -Gain	Keterangan
$N\text{-Gain} > 70$	Tinggi
$30 \leq N\text{-Gain} \leq 70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 30$	Rendah

Sumber : Arikunto, (2013)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang berupa nilai hasil belajar yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan bantuan program SPSS versi 25 dengan uji normalitas *Shapiro Wilk*. Langkah perhitungan uji normalitas yaitu.

1. Buka aplikasi SPSS, kemudian, input daftar tabel skor yang telah diperoleh.
2. Pilih menu *Analyze*, lalu arahkan ke *Descriptive Statistics*, kemudia klik *Explore*.
3. Masukkan variabel hasil belajar ke dalam kolom *Dependent List* dan variabel kelas ke dalam kolom *Factor List*.
4. Klik tombol *Plots*, kemudian beri centang (✓) pada opsi *Normality Plots with Test*.
5. Setelah itu, klik *Continue* lalu tekan OK.

Kriteria pengujian pada uji normalitas yaitu:

Jika nilai signifikasi atau Sig. > 0,05, maka berdistribusi normal

Jika nilai signifikasi atau Sig. < 0,05, maka berdistribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan jika data sudah berdistribusi normal. Uji homogenitas dianalisis menggunakan bantuan program SPSS versi 25 dengan langkah sebagai berikut.

1. Buka aplikasi SPSS, kemudian, input daftar tabel skor yang telah diperoleh.
2. Pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Compre Means* lalu arahkan ke *One-Way ANOVA*.

3. Masukkan variabel hasil belajar ke dalam kolom *Dependent List*, sedangkan untuk variabel kelas ke dalam kolom *Factor List* lalu klik *Options*, kemudian beri centang (✓) pada opsi *Homogeneity of Variance Test*.
4. Setelah itu, klik *Continue* lalu tekan OK.

Kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas yaitu.

Jika nilai signifikansi atau Sig. > 0,05, maka varian homogen.

Jika nilai signifikansi atau Sig. < 0,05, maka varian tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji regresi linear sederhana adalah regresi yang mempunyai satu variabel *independent* (X) dan variabel dependen (Y). Regresi linear sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi (X) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y) peserta didik kelas V SD. Uji regresi linear dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 25. Langkah-langkah perhitungan yaitu.

1. Buka aplikasi SPSS, kemudian, input daftar tabel skor yang telah diperoleh.
2. Pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Regression*, lalu pilih *Linear*.
3. Pindahkan variabel bebas ke dalam kolom *Independent* dan variabel terikat ke dalam kolom *Dependent*
4. Setelah itu, klik *Continue* lalu tekan OK.

Pengambilan keputusan juga bisa menggunakan nilai probabilitas (*p-value*) yang tercantum pada kolom Sig sesuai dengan kriteria uji menurut Rozak & Hidayati, (2019) yaitu:

Jika Sig. > 0,05 maka H_0 diterima artinya tidak signifikan.

Jika Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak artinya signifikan.

Rumusan Hipotesis

Ho : Tidak ada pengaruh pada penerapan model *problem based learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 23 Prabumulih Tahun Ajaran 2025/2026.

Ha : Ada pengaruh pada penerapan model *problem based learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh terhadap penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SD. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis regresi linier sederhana yang diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SD.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Peserta didik

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* dan media pembelajaran video animasi dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Model dan media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

2. Pendidik

Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran dapat dijadikan salah

satu strategi pembelajaran. Pemanfaatan ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik yang akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik.

3. Kepala sekolah

Dukungan dari kepala sekolah berupa memperhatikan dan memberikan dukungan mengimplentasikan model pembelajaran *problem based learning* dan media pembelajaran video animasi berupa faktor-faktor penunjang pembelajaran sarana dan prasarana lainnya untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Peneliti lain

Peneliti lanjutan dapat menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video animasi pada jenjang kelas maupun mata pelajaran yang berbeda. Model pembelajaran juga bisa menggunakan model dan media lain yang telah disesuaikan, dan pengaturan waktu serta persiapan materi juga harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang lebih maksimal

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, R. N., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. 2022. Analisis faktor penyebab kesulitan belajar ppkn di sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 08(01), 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v.8i1.339>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. 2020. *Belajar & pembelajaran (teori dan implementasi)*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. 2022. Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546. <https://doi.org/10.31316/jk.v.6i1.2772>
- Amaliyah, N., Supardi, R., & Sede, A. S. R. 2021. Penerapan media visual untuk siswa kelas V di sdn muncul 1. *Celebes Education Review*, 3(2), 225–242. <https://doi.org/10.36088/edisi.v.3i2.1335>
- Ananda, S. F. D., & Fauziah, A. N. M. 2022. Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Teknologi*, 9(2), 390–403. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v.9i2.491>
- Anditya, J. S., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. 2023. Peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning pada peserta didik kelas IV amanah sd muhammadiyah kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(02), 582–593.
- Arends, R. I. 2012. *Learning to teach*. New York: McGraw-Hill.
- Ariani, N., Masruro, Z., Sragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV.Widina Media Utama.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Renika Cipta
- Assegaff, A., & Sontani, U. T. 2019. Upaya meningkatkan kemampuan berfikir analitis melalui model problem based learning (pbl). *Jurnal Pendidikan*

Manajemen Perkantoran, 01(01), 38–48.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3263>

- Badruttamam, C. A., & Kholidah, D. R. 2023. Implementasi media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih. *ELEMENTARY: Journal of Primary Education*, 1(1), 1–5.
<https://doi.org/10.55210/elementary.v.1i1.268>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. 2023. Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v.1i1.993>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fajriati, R., Herawati, H., Asyura, F., & Ilhamsyah, P. 2023. Edukasi bullying menggunakan media audio visual pada siswa sd kelas VI mis hafizh cendekia banda aceh. *Journal of Education Science*, 9(1), 1.
<https://doi.org/10.33143/jes.V9i1.2848>
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. 2021. Meta-analisis model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v.5i3.924>
- Hardani, & dkk. 2020. *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hasibuan, H. A., Handoko, T., Susanti, R. S., & Putra, Y. 2025. Strategi dan inovasi pendidikan pancasila abad 21 dalam membentuk sikap nasionalisme. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 05(03), 4497–4510. <https://doi.org/10.310004/innovative.v5i3.18880>
- Hermanysah. 2020. Problem based learning in Indonesian learning. *Jurnal Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar*, 03(03), 2257–2262. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.57121>
- Khakim, N., Santi, N. M., Bahrul, A., Assalami, U., & Putri, E. 2022. Penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan motivasi belajar ppkn di smp yakpi 1 dki. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Kota, M. K., Ly, P., Leu, H. K. S., & Cendana, U. N. 2025. Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantu media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan pancasila tentang pancasila dalam kehidupanku kelas V sd inpres osmok. *Jurnal Manajemen Dan*

Pendidikan Dasar, 5(2), 661–672.
<https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i2.5361>

- Kurniasari, D. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas V Sdn 14 Pauh Kota Padang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13910>
- Mahagia, F. A., Goni, A. M., & Rorimpandey, W. H. 2023. Penerapan model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 09(24), 1055–1066. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10727024>
- Muncarno. 2017. *Cara mudah belajar statistik pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Murdani, M. H., Sukardi, & Handayani, N. 2022. Pengaruh penggunaan model pembelajaram problem based learning dan motivasi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1745–1753. <https://doi.org/10.37567/jie.v9i2.2509>
- Murtiana, A. D., Isnaini, Z., Susilo Tri Widodo, Nur Indah Wahyuni, & Fauzia Ulfa. 2023. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila kelas IV sd pancasila. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 09(05), 1381–1389. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2071>
- Pitaloka, R. N., Soegeng, & Ardiyanto, A. 2022. Perbandingan hasil belaja siswa kelas VI sd negeri sarirejo 03 dengan siswa kelas VI sd negeri sukoharjo 03 tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(01), 205–216. <https://doi.org/10.36989/didakti.v8i3.309>
- Pujilestari, Y., & Susila, A. 2020. Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.210009/jimd.v9i02.14334>
- Putri, A., Harahap, M. K., Harahap, P. H. K., & Adelia, T. 2022. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa di sekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 27–38. <https://doi.org/10.58258/pendibas.v1i2.4325>
- Rachmawati, N. Y., & Rosy, B. 2020. Pengaruh model pembelajaran problem based learning (pbl) terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada mata pelajaran administrasi umum kelas x otkp di smk negeri 10 surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 246–259. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p246-259>
- Resya, K. N. P. 2023. Evaluasi Pembelajaran dalam ranah aspek kognitif padaa jenjang pendidkan dasar pada mi assalafiyah timbangreja. *JRPP: Jurnal*

Review Pendidikan Dan Pengajaran, 6(2), 403–411.
<https://doi.org/10.310004/jrpp.v6i2.18247>

- Riyanti, M., & Jarmita, N. 2021. Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 73–88.
<https://doi.org/10.32678/primary.v13i1.4698>
- Rizki, D., Rahmawati, N., Susilo, W. T., Nur, W. I., & Anisah, R. 2023. Pemanfaatan wordwall dalam meningkatkan minat belajar pendidikan pancasila siswa kelas IV sd negeri gisikdrono 02. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 1812–1825.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2135>
- Rizkiyah, M., & Fatonah, S. 2024. Peran pembelajaran pendidikan pancasila dalam menanamkan karakter religius siswa sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 377–393.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13190>
- Rohima, N. 2023. Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa. *Jurnal Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. 2022. Penguatan nilai-nilai pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 7–16.
<https://doi.org/10.310004/jpam.v6i2.3994>
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rochmah, L. I. 2022. *Belajar dan pembelajaran*. Surabaya: Umsida Press.
- Sitorus, I. S., & Irsan, I. 2024. Pengaruh model problem based learning berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn 137958 tanjungbalai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
<https://doi.org/10.310004/jpam.v8i1.13772>
- Subagyo, N. A. 2024. Pengaruh model problem based learning berbantuan media video terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa sd. *Journal on Education*, 07(01), 7692–7698. <https://doi.org/10.310004/joe.v7i1.7543>
- Subiyantoro, S. 2025. *Buku problem and project-based learning*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Waruwu, M., Pu'at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. 2025. Metode penelitian kuantitatif: konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah*

Profesi Pendidikan, 10(1), 917–932.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>

- Wilis, W., Ramadhani, C. F., Asrianti, G. N., Wati, L. Z., & Marhadi, H. 2024. Analisis penilaian hasil belajar siswa pada aspek kognitif di sd n 147 pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1004. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3519>
- Yulianto, A. 2021. Penerapan model kooperatif tipe tps (think pair share) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI sdn 42 kota bima. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 01(02), 6–11. <https://doi.org/10.56824/pendikdas.v2i1.68>
- Yuniasari, D. M., & Jannah, A. N. 2024. Pengaruh penerapan model problem based learning terhadap hasil belajar pendidikan pancasila materi gotong royong di kelas IV uptd sdn kamal 1. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(4), 117–132. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i4.1346>
- Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. 2021. Pentingnya pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa. *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 104–115. <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1171>