

JURNAL KALISA

Published by CV Master Literasi Indonesia

Volume 1 Issue 02, November 2025 ISSN (Online) [3109-8940](#)

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Di Kelas III SDN 224/II Sijau

Chika Alita Sania¹, Abdulah², Megawati³

¹ Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Chikaalita302@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Abdulahmpd63@gmail.com

³ Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Megawati@gmail.com

Article Info

Corresponding Author:

Chika Alita Sania

✉ Chikaalita302@gmail.com

History:

Submitted: 31-07-2025

Revised: 30-08-2025

Accepted: 07-11-2025

Keyword:

[*Problem Based Learning model; Learning process; Learning outcomes; Pancasila Education.*]

Kata Kunci:

[*Model pembelajaran Problem Based Learning; Proses belajar; Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila.*]

Abstract

[This study was motivated by the low learning outcomes and lack of collaboration skills among third-grade students at SDN 224/II Sijau in the Civic Education subject, where only 9 out of 38 students achieved mastery. This condition indicates the need for an innovative learning model to enhance students' motivation and achievement. The purpose of this research is to determine the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by animated video media and to analyze the improvement of students' learning motivation. The research method used is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The results show that the implementation of the PBL model assisted by animated videos was carried out effectively, increasing students' motivation and learning outcomes above the minimum mastery criteria of 70. Therefore, the PBL model with animated video media is effective in improving students' activeness, collaboration, and learning achievement.]

Abstrak

[Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan keterampilan kerja sama siswa kelas III SDN 224/II Sijau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, di mana dari 38 siswa hanya 9 yang mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan perlunya model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media video animasi serta peningkatan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantu video animasi terlaksana dengan baik, meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa di atas KKM 70. Dengan demikian, model PBL berbantu media video animasi efektif dalam meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan ketuntasan belajar siswa.]



Copyright © 2025 by
Jurnal KALISA

All writings published in this journal
are personal views of the authors
and do not represent the views of
the CV Master Literasi Indonesia

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Menurut Hanafiah dkk, (2023) Pendidikan Pancasila merupakan suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Menurut Triyanto & Fadhilah (2021), implementasi Pendidikan Pancasila di SD sebagai jalur pendidikan pembelajaran yang menyebabkan penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dengan kegiatan pembelajaran yang menyangkut tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Serta dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

Hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Kamil *et, al* 2021). Hasil belajar siswa dikatakan berhasil jika hasil belajar sebelumnya rendah atau belum tuntas dan setelahnya menjadi tuntas dan mendapatkan nilai yang memuaskan. Kemudian hasil belajar siswa tidak terlepas dari bantuan media yang baik dan menarik, jika media yang digunakan menarik maka dapat menarik perhatian siswa pula untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran dalam memaksimalkan penyampaian bahan ajar kepada siswa tentunya memiliki beberapa keunggulan yaitu mempermudah penyampaian materi, konsep materi mudah dipahami karena menampilkan materi dari yang abstrak ke konkret, efisien, membangkitkan minat, menciptakan situasi belajar interaktif dan multiaktif (Alyusfitri *et, al*, 2020).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 11-16 November 2024 peneliti melihat masih rendahnya keterampilan dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran hal ini dilihat dari kegiatan pembelajaran kelompok yang dilakukan guru didalam kelas. Serta dari proses observasi peneliti melihat masih rendahnya berfikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian dalam proses pembelajaran saat itu pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa belum kreatif dalam pembelajaran. Berdasarkan pernyataan diatas dapat dikonklusikan bahwa permasalahan yang muncul ialah kurang menariknya pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik merupakan salah satu faktor penyebab pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran Pendidikan pancasila. Kurangnya media yang digunakan oleh pendidik sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan menimbulkan dampak siswa akan

merasa bosan atau jemu dan tidak memperhatikan pembelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut membutuhkan sebuah Solusi yakni penggunaan model dan media pembelajaran. *Problem Based Learning* ialah suatu metode pembelajaran yang terkenal karena kemampuannya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta pemahaman siswa dalam mengatasi tantangan yang diberikan. Dengan *Problem Based Learning*, diharapkan siswa dapat aktif, mandiri, dan terlibat dalam proses belajar, serta dapat bekerja sama dengan guru untuk memahami konsep pembelajaran dengan lebih efektif (Rahayu & Prayitno, 2020).

Video animasi menjadi media yang paling efektif dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan sebuah pengalaman tersendiri bagi siswa. hal ini didukung dengan hasil penelitian menyatakan bahwa media video animasi efektif diterapkan dalam proses pembelajaran karena mudah dimengerti oleh siswa serta lebih mudah memahami makna yang disajikan (Prasetya, et, al 2021). Beberapa riset sebelumnya sudah membuktikan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (Pamungkas & Henny, 2021).

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: (1) Bagaimana peningkatan proses belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media Video Animasi kelas di III SDN 224/II Sijau? (2) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media Video Animasi di kelas III SDN 224/II Sijau?

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan sebagai acuan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) Partisipan. Penelitian jenis ini dirasa sangat cocok digunakan, karena penelitian ini difokuskan pada permasalahan pembelajaran yang timbul dalam kelas, guna untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan proses belajar mengajar yang lebih efektif. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Machali, 2022).

Penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini ialah penelitian terstruktur. Menurut (Arikunto, 2006) model Kemmis dan Mc. Taggart menyebutkan bahwa model penelitian ini memiliki beberapa siklus. Pada kegiatan penelitian ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu kegiatan sebelum tindakan dilaksanakan

dan pada saat tindakan dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dikarenakan hasil bisa didapat dari evaluasi pada siklus I masih belum lengkap maka diambil tindakan perbaikan pada siklus II. Tiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 224/II Sijau yang berjumlah 38 siswa, terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 18 siswa Perempuan. Objek penelitian atau pokok persoalan dari penelitian ini yaitu masih rendah nya proses dan hasil belajar siswa di kelas III SDN 224/II Sijau. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. observasi dilakukan untuk melihat keterlaksanaan model *Problem Based Leraning* berbantu media video animasi dan instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan siswa serta soal tes hasil belajar. jenis instrumen tes yang digunakan yaitu soal ganda dan esai yang terdiri dari 10 ganda dan 5 esai.

Teknik analisis data yang digunakan melibatkan dua jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data menggambarkan observasi dan hasil tes yang dilakukan dalam bentuk suatu kesimpulan.

a. Proses belajar

Lembar observasi pendidik dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{peserta didik mencapai katagori baik}}{\text{peserta didik}} \times 100 \%$$

Berikut ini merupakan tabel penilaian proses pendidik dan siswa

Tabel 1 katagori Penilaian Proses Pendidik dan Siswa

No	Interval total skor	Skor
1.	86-100	Sangat Baik
2.	70-85	Baik
3.	56-69	Cukup Baik
4.	41-55	Kurang Baik
5.	<40	Tidak Baik

sumber : (Gari, 2023)

Kesuksesan penelitian dapat diukur dengan peningkatan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran, yang diharapkan mencapai 70% sesuai dengan standar

kriteria pencapaian tujuan pembelajaran (KKTP) di SDN 224/II Sijau, yang juga dikenal sebagai kategori baik.

b. Tes Hasil Belajar

$$P = \frac{\text{peserta didik mencapai katagori baik}}{\text{peserta didik}} \times 100 \%$$

Sumber: (adaptasi dari purwanto, 2009)

Nilai yang diperoleh kemudian dikatagorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.3 Katagori perolehan hasil belajar

Nilai	Katagori
$N \geq 70$	Tuntas
$N \leq 70$	Tidak Tuntas

Sumber : (adopsi dari megawati, 2021)

Peningkatan kinerja penelitian ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas pembelajaran siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 70 % dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan dukungan video animasi. Apabila kriteria yang telah ditetapkan berhasil dicapai, maka tindakan dianggap berhasil. Tetapi, jika tidak memenuhi standar yang ditetapkan, maka perlu dilakukan siklus tambahan.

B. PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yang setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa lembar observasi guru, lembar observasi siswa, serta hasil tes akhir belajar setiap siklus pertemuan 2.

Kegiatan pembelajaran aspek guru kegiatan siswa dalam pembelajaran pada umumnya dilihat juga dari pengelolaan pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan guru dalam hal ini terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Data hasil observasi penilaian proses pembelajaran guru

Kegiatan	Siklus I		Siklus II	
Pertemuan	1	2	1	2
Penilaian proses guru	65%	75%	85%	95%
Nilai rata-rata per siklus	70%		90%	

Sumber: Lembar hasil observasi guru

Berdasarkan tabel 2 hasil lembar observasi penilaian proses guru per siklus pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *model Problem Based Learning* mengalami peningkatan yang baik pada setiap siklusnya. Hal ini dikarenakan guru selalu melakukan evaluasi setelah pembelajaran selesai, sehingga guru dapat memperbaiki kekurangan untuk pertemuan berikutnya. Penelitian ini Sejalan dengan hasil penelitian yang di lakukan oleh (Nur septi dkk, 2024), bahwa model pembelajaran model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran model *Problem Based Learning* telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat diketahui pada proses pembelajaran siklus I yaitu 65% dan 75% dengan persentase kedua pertemuan (70%). Sedangkan pada siklus II guru mendapatkan 85% dan 95% dengan persentase kedua pertemuan (90%).

a. Aspek proses belajar siswa

Tabel 3 Data peningkatan proses pembelajaran siswa per siklus

Kegiatan	Siklus I dan II pertemuan 1	Siklus I dan II pertemuan 2
	Persentase (%)	Persentase (%)
Penilaian proses belajar siswa	42,10%	57,90%
	78,94%	84,21%

Berdasarkan tabel 3 data hasil observasi terhadap siklus diatas dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dari setiap siklus mengalami peningkatan yang baik. Hal ini dikarenakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan proses belajar yaitu melalui kegiatan diskusi, kerja

kelompok dan pemecahan masalah, siswa lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan terdahulu yang dilakukan oleh (Dewi, et, al, 2023) berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri Guyung 4, Terjadi peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai dampak dari penerapan model *Problem Based Learning*. Disimpulkan bahwa hasil proses hasil belajar siswa siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Siklus I hasil proses belajar siswa memperoleh memperoleh 42,10% dan 57,90% dengan persentase kedua pertemuan 50% dan pada siklus II memperoleh 78,94% dan 84,21% dengan persentase 81,58%. Hal ini terjadi karena pada siklus I sebelumnya siswa masih belum mengerti penjelasan guru, sedangkan pada siklus II siswa sudah mulai mengerti dan memahami yang dijelaskan dan dilakukan guru.

b. Aspek Tes Akhir Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Tabel 4 data peningkatan tes akhir belajar siswa setiap siklus

Kegiatan	Peserta didik tuntas		Peserta didik yang belum tuntas	
	Jumlah (orang)	Persentase (%)	Jumlah (orang)	Persentase (%)
Siklus I	21	55%	17	45%
Siklus II	30	79%	8	21%

Berdasarkan tabel 4 data peningkatan hasil belajar persiklus dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dari setiap siklus mengalami peningkatan yang baik. terlihat bahwa peningkatan hasil belajar terbukti karena pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sangat memudahkan guru dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hakim dkk, 2023), berjudul “*Problem Based Learning* berbantu media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa

sekolah dasar” disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media video animasi dapat meningkatkan proses belajar.

C. KESIMPULAN

Dari penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Animasi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di kelas III SDN 224/II Sijau”, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media Video Animasi mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penerapan *Problem based Learning* menjadikan siswa lebih aktif, terlibat dalam proses pembelajaran, serta terlatih dalam berfikir kritis saat penyelesaian masalah yang diberikan. Sementara itu, media video animasi berperan sebagai sarana bantu yang memudahkan siswa memahami materi melalui tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar. Peningkatan nilai siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik, berdasarkan pengamatan dan analisis data. Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa kelas III di SDN 224/II Sijau dapat memperoleh manfaat dari Pendidikan Pancasila dengan menerapkan paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian Iskandar, A., & Arifin, J. (2023). *Journal of Education Social and Development Problematika Bullying* di SMA Negeri 9 Makassar Ditinjau dari Perspektif Sosiologi Pendidikan.
- Ady Prasetya, W., Wayan Suwatra, I. I., & Putu Putrini Mahadewi, L. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68.
- Alifa, N. e. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Kinemaster* Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. *PRIMARY : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Alyusfitri, R., Aziz, I., & Amdia, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*
- Amaliah, D. N. (2021). Revisi *Taksonomi Bloom Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik*. *Jurnal Humanika*, 21(2), 151-172.

- Arikunto, Suharsimi.2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- Dewi, R. M. (2023). Gerakan Pembumian Pancasila Di Tingkat Sekolah Menengah (*Buku Referensi Kurikulum Merdeka*). Deepublish Digital.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, 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), 4.
- Hakim, A. R., & Darojat, J. (2023). Pendidikan multikultural dalam membentuk karakter dan identitas nasional, 8(3), 1337-1346.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Implementasi Nilai Karakter Gotong Royong dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar. Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539–551.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Kamil, V. R., Arief, D., Miaz, Y., & Rifma, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas VI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6025–6033.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
<https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Pamungkas, Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. 4(3), 346-354.
- Pramesti Nur Septi, dkk. (2024). "Pengaruh Model *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II Sekolah Dasar," *Journal THEOREMS* 8, no. 2: 309–321.
- Putri Dewi, (2018). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9 No. 2
- Qiptiyyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Materi Kedudukan Dan Fungsi Pancasila Melalui Metode *Jigsaw* Kelas VIII F MTs Negeri 5 Demak. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 64.
- Rahayu, R. D., & Prayitno, E. (2020). Minat dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran berbasis *problem based learning* berbantuan media video. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 4(1), 69–80.

- Triyanto, T., & Fadhilah, N. (2018). Penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(2), 161-169.
- Trisnawati, D., & Malik, D. N. (2025). Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Al-Islam dan Kemuhammadiyah di Sekolah Dasar melalui Program “Jejak Kebaikan Sang Teladan”. *Master Kajian Literasi Kewarganegaraan*, 1(1), 24-32.