

# Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas IV UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala I Kota Makassar

*The Effect of Problem Based Learning Model Assisted by Animation Media on Civics Learning Outcomes for Grade IV Students at UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala I, Makassar*

Ulfiani Safitri<sup>1\*</sup>, A. Hamsiah<sup>2</sup>, Burhan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>UPT SPF Sekolah Dasar Inpres Maccini Sombala I Kota Makassar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

\*E-mail: ulfianisafitri59@gmail.com

Diterima: 10 Januari 2024/Disetujui 30 Juni 2024

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan media animasi terhadap hasil belajar PKn Murid Kelas IV UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala I Kota Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian quasi-experiment dengan pretest-postest only design. Pada penelitian ini terdapat dua kelas sampel penelitian yaitu kelas eksperimen (IV.B) dan kelas kontrol (IV. A). Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media animasi dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Sampel yang digunakan sebanyak 49 peserta didik yang ditentukan berdasarkan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dengan menggunakan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) dengan bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian ini adalah hasil belajar murid dengan model pembelajaran Problem Based Learning dengan berbantuan media animasi lebih besar dari pada hasil belajar murid dengan model pembelajaran konvensional. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui model pembelajaran Problem Based Learning dengan berbantuan media animasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada murid kelas IV UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1 Kota Makassar. Saran dari peneliti adalah pembelajaran melalui model pembelajaran Problem Based Learning dengan berbantuan media animasi ini dapat diterapkan pada konsep PKn sehingga pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan dalam perbaikan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Model Problem Based Learning, Media Animasi, Hasil Belajar

**Abstract.** The purpose of this research is to determine the effect of problem based learning model assisted by animation media on civics learning outcomes for Grade IV Students at UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala I, Makassar. This research is a quasi-experiment research with a pre-test-post-test only design. In this study there were two classes of research samples, namely the experimental class (IV.B) and the control class (IV.A). The experimental class uses a problem-based learning model assisted by animation media, and the control class uses a conventional learning model. The sample used was 49 students who were determined based on purpose-sampling techniques. Data were collected using an initial test (pretest) and final test (posttest) in the form of 20 multiple choice questions. Data analysis techniques include descriptive analysis and inferential analysis. The results of this research are that student learning outcomes using the problem-based learning model assisted by animation media are greater than student learning outcomes using conventional learning models. The conclusion of this research is that through the problem-based learning model with the help of animation media, it can improve the quality of Civics learning in class IV students at UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala I Makassar City. The researcher's suggestion is that learning through the problem-based learning model with the help of animation media can be applied to the Civics concept so that learning is more innovative and fun in improving learning.

**Keywords:** Problem-Based Learning Model, Animation Media, Learning Outcomes



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

## Pendahuluan

Pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh murid. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar murid adalah Problem Based Learning (PBL). Problem Based Learning adalah metode pembelajaran yang mengharuskan murid untuk aktif dalam proses pembelajaran, mengeksplorasi masalah-masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam pemecahan masalah. Hal itu, di kelas 4 SD, murid masih terbatas kemampuan untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Keterbatasan dalam menggambarkan

situasi dan masalah yang harus dipecahkan juga menjadi kendala dalam penerapan Problem Based Learning. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang lebih visual dan interaktif dalam pembelajaran di kelas 4 SD.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media animasi. Media animasi dapat menyajikan konsep-konsep pembelajaran secara visual dan audio secara efektif. Animasi yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi murid dalam belajar. Selain itu, animasi juga dapat menggambarkan situasi dan masalah dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh murid.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media animasi terhadap hasil belajar murid kelas 4 SD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas 4 SD dan membantu murid memahami dan mengaplikasikan konsep pembelajaran dengan lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di tingkat Sekolah Dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi pengembang media pembelajaran animasi untuk merancang produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran di kelas 4 Sekolah Dasar.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD) di Indonesia. PKn di Sekolah Dasar bertujuan untuk membekali murid dengan pengetahuan dan pemahaman tentang negara, bangsa, dan kewarganegaraan, serta memberikan pengenalan terhadap nilai-nilai dasar demokrasi, hak asasi manusia, dan keberagaman budaya. Materi yang diajarkan dalam PKn di Sekolah Dasar biasanya meliputi pengenalan simbol-simbol negara, sistem pemerintahan Indonesia, hak dan kewajiban warga negara, serta pengenalan tentang keanekaragaman budaya dan kesatuan bangsa. Selain itu, murid juga diajarkan tentang cara-cara menjaga kebersihan lingkungan dan menjaga kesehatan.

PKn di Sekolah Dasar biasanya diajarkan melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, seperti diskusi, permainan, dan kegiatan praktik. Hal ini bertujuan untuk membuat murid lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran PKn serta memudahkan murid untuk memahami materi yang diajarkan. Pentingnya PKn di Sekolah Dasar adalah untuk membentuk generasi yang memiliki rasa cinta dan tanggung jawab terhadap negara dan bangsa, serta mampu menjaga persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Selain itu, PKn di Sekolah Dasar juga berperan dalam membentuk karakter murid yang memiliki sikap dan perilaku yang baik serta bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penting bagi guru dan sekolah untuk memberikan pembelajaran PKn yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, peran orang tua juga sangat penting dalam membantu murid memahami materi PKn dan mengembangkan rasa cinta terhadap negara dan bangsa.

Problem Based Learning merupakan model yang memberikan kemandirian kepada murid dalam proses pembelajaran, yakni kemandirian dalam mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya. Selaras dengan Panen (dalam Rusmono 2012: 74). Problem Based Learning adalah sebuah metode pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah. Dalam metode PBL, murid diberikan sebuah masalah atau situasi yang menuntut mereka untuk mengidentifikasi masalah, menemukan solusi, dan mengimplementasikan solusi tersebut. Metode PBL melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran dan mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan keterampilan kolaboratif. PBL biasanya dimulai dengan pembentukan kelompok kecil murid yang bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah atau tugas tertentu. Kelompok murid diberikan sebuah kasus atau masalah yang menuntut mereka untuk mencari solusi dari berbagai sumber informasi yang tersedia. Murid kemudian melakukan diskusi, penelitian, dan eksplorasi untuk mencari solusi yang paling tepat untuk masalah tersebut. Saat bekerja dalam kelompok, murid diajarkan untuk saling mendengarkan, memberikan masukan, dan bekerja sama dalam memecahkan masalah. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing, bukan sebagai sumber informasi tunggal. Guru membantu murid untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap solusi yang dihasilkan murid. Keuntungan dari pembelajaran menggunakan metode PBL antara lain murid dapat belajar dengan cara yang lebih aktif dan terlibat, mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah, dan meningkatkan kemampuan kolaboratif dan komunikasi dalam kelompok. Selain itu, metode PBL juga dapat membantu murid untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran dan mengembangkan keterampilan yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Animasi sendiri berasal dari kata "to animate" yang mempunyai arti gambar yang bergerak seolah-olah hidup dan pada umumnya berwarna-warni (full color). Selain itu, Animasi juga dapat diolah sesuai dengan kebutuhan, mulai dari bentuk, warna, suara dan gerakan yang dibutuhkan, Munandar (dalam Khomaidah & Harjono, 2019). Sehingga, dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media animasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sekaligus hasil belajar murid.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan media animasi terhadap hasil belajar PKn Murid Kelas IV UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala I Kota Makassar .

## **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif Eksperimen Semu (Quasi Experiment Design) dengan pendekatan The Non-Equivalent Control Group yang dilakukan dengan cara memberikan Pretest terlebih dahulu sebelum dilakukan perlakuan, setelah itu barulah diberikan perlakuan untuk kelompok eksperimen, kemudian diberikan posttest untuk seluruh kelompok baik itu kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1 Kota Makassar yang beralamat di Jalan Abdul Kadir No 47 kelurahan Balang Baru Kecamatan Tamalate Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1 yang berjumlah 158 orang. Metode yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah metode random-sampling atau pengambilan sampel secara acak dimana semua kelas memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampe penelitian. Sampel yang diperoleh adalah kelas

IV A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 25 siswa dan Kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 24 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang dibuat berupa aktivitas guru dalam mengaplikasikan model Problem Based Learning berbantuan media animasi dan aktivitas murid dalam pembelajaran yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan. Pengisian lembar observasi dilakukan pada saat 6 kali pertemuan yang dilakukan peneliti dalam mengamati aktivitas pembelajaran antara guru dan murid.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa butir soal yang berisi pilihan ganda dengan jumlah 20 soal PKn mengenai materi hak dan kewajiban dengan teknik penskoran tanpa koreksi jawaban terbuka. Instrumen pengamatan yang digunakan terlebih dahulu diujicobakan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Analisis akhir yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Sebaran skor hasil belajar murid disajikan dalam bentuk nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, dan variansnya. Data pretest dan posttest diolah pada sistem Statistical Package for Social Science (SPSS) Versi 21. Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui gambaran yang diperoleh hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Langkah yang digunakan adalah dengan membandingkan rata-rata hasil belajar dari kedua kelas tersebut.

Analisis data inferensial merupakan analisis data yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media animasi terhadap hasil belajar PKn murid kelas IV UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1, maka digunakan analisis uji beda/t-test. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 21 menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov – Shapiro Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujian adalah “bahwa jika nilainya diatas 0,05 maka distribusi data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas, dan jika nilainya dibawah 0,05 maka diinterpretasikan sebagai tidak normal”. Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi pada pretest  $> 0,05$ , artinya data pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol merupakan varian yang sama, sedangkan nilai signifikansi pada posttest  $> 0,05$  yang berarti pada data posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol merupakan varian yang sama. Uji hipotesis menggunakan uji manova untuk mengukur pengaruh variabel independen yang berskala kategorik terhadap beberapa variabel dependen sekaligus yang berskala kuantitatif. Hasil analisis ini dibantu program SPSS 21.0 for window dilakukan taraf signifikan lebih kecil dari 0,05.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Penerapan model Problem Based Learning berbantuan media animasi dari pertemuan pertama memiliki hasil keterlaksanaan adalah 77,77 % termasuk kategori cukup, pertemuan kedua memiliki hasil keterlaksanaan adalah 83,33 % termasuk kategori baik, pertemuan ketiga memiliki hasil keterlaksanaan 94,44 % termasuk kategori sangat baik hingga ke pertemuan keempat memiliki hasil keterlaksanaan 94,44 % termasuk kategori sangat, adanya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara efektif mengalami peningkatan dan kategori penilaian yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media animasi pada pertemuan pertama memiliki hasil keterlaksanaan 65,18 % termasuk kategori cukup, pertemuan kedua 83,93 % termasuk kategori baik, pada pertemuan ketiga adalah 80,95 % termasuk kategori baik dan pada pertemuan keempat adalah 90,48% termasuk kategori sangat baik. Pada hasil observasi aktivitasmurid mengalami peningkatan sehingga memperoleh rata-rata kelas termasuk kategori baik pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media animasi. Berdasarkan aktivitasmurid dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama, terdapat aspek yang diamati dalam lembar observasi belum terlaksana, dimana masih ada tahap yang terlewatkan oleh murid, berbeda dengan aktivitas murid dalam proses pembelajaran pada pertemuan kedua dan ketiga lebih mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya, sehingga jumlah skor keseluruhan pada kategori baik. Menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media animasi berada pada kategori baik.

Berdasarkan skor perolehan hasil belajar siswa kelas IV diperoleh bahwa sebelum diberikan perlakuan tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai pada rentang  $<30$  pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebanyak 1 murid, kemudian pada rentang nilai 30-50 pada kelas eksperimen terdapat 7 murid dan pada kelas kontrol terdapat 12 murid, selanjutnya pada rentang nilai 60-80 terdapat sebanyak 16 murid pada kelas eksperimen dan 12 murid pada kelas kontrol. Terakhir dapat dilihat bahwa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak terdapat murid yang memperoleh nilai pada rentang 90-100.

Adapun statistik deskriptif hasil pretest pembelajaran PKN di Kelas IV diperoleh hasil rerata kelas eksperimen adalah 57,92 dengan jumlah sampel 24 dan rerata kelas kontrol adalah 50,4 dengan jumlah sampel 25. Standar eror kelas eksperimen adalah 2,552 dan standar eror kelas kontrol adalah 3,581. Selanjutnya diperoleh median dari kelas eksperimen 60 dan median pada kelas kontrol adalah 50. Kemudian nilai standar deviasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut adalah 12,504 dan 17,907. Diperoleh juga nilai range untuk kelas eksperimen yaitu 50 dan nilai range untuk kelas kontrol yaitu 60. Nilai minimum yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada angka yang sama yaitu 20, sedangkan nilai maksimum pada kelas eksperimen adalah 70 dan nilai maksimum pada kelas kontrol adalah 80. Total nilai yang diperoleh kelas eksperimen adalah 1390 dan total nilai yang diperoleh kelas kontrol adalah 1260.

Berdasarkan skor perolehan hasil belajar siswa kelas IV diperoleh bahwa setelah diberi perlakuan tidak terdapat murid yang memperoleh nilai pada rentang  $<30$  dan rentang nilai 30-50. Kemudian pada rentang nilai 60-80 terdapat sebanyak 7 murid dan pada rentang nilai 90-100 terdapat sebanyak 17 murid. Sementara pada kelas kontrol terdapat 7 murid yang memperoleh nilai pada rentang 30-50, kemudian pada rentang nilai 60-80 terdapat 18 murid, dan tidak terdapat murid yang

memperoleh nilai pada rentang 90-100. Dari hasil tersebut diperoleh kesimpulan bahwa terjadi peningkatan nilai posttest pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan.

Adapun statistik deskriptif hasil pretest pembelajaran PKN di Kelas IV diperoleh hasil rata-rata pada kelas eksperimen adalah 89,17 dengan jumlah sampel 24, dan rata-rata untuk kelas kontrol yaitu 66,00 dengan jumlah sampel 25. Kelas eksperimen memperoleh standar eror sebesar 1,464 dan standar eror pada kelas kontrol yaitu 2,582. Selanjutnya terdapat median pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut adalah 90 dan 70. Standar deviasi dan variance pada kelas eksperimen adalah 7,173 dan 51,449. Sementara standar deviasi dan variance pada kelas kontrol adalah 12,910 dan 166,667. Range pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing adalah 20 dan 40. Nilai minimum pada kelas eksperimen adalah 80 sedangkan pada kelas kontrol adalah 40. Nilai maksimum yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 100 dan kelas kontrol memperoleh nilai maksimum sebesar 80. Total semua nilai yang diperoleh kelas eksperimen adalah 2140 dan total semua nilai yang diperoleh kelas kontrol adalah 1650

Uji normalitas dilakukan agar dapat mengetahui distribusi data yang diperoleh dari hasil tes apakah berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Dalam melakukan uji normalitas, data yang digunakan yaitu data hasil tes dari kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dilakukan uji dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  untuk jumlah sampel 24 pada kelas eksperimen dan jumlah sampel 25 pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengujian dengan SPSS pada uji Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi untuk pretest kelas eksperimen adalah **0,230** sehingga  $\alpha = 0,230 > 0,05$ . Kemudian nilai signifikansi untuk posttest kelas eksperimen berdasarkan uji Shapiro-Wilk adalah **0,116** sehingga  $\alpha = 0,116 > 0,05$ . Selanjutnya nilai signifikansi untuk pretest kelas kontrol berdasarkan uji Shapiro-Wilk adalah **0,696** sehingga  $\alpha = 0,696 > 0,05$ . Nilai signifikansi untuk posttest pada kelas kontrol berdasarkan uji Shapiro-Wilk adalah **0,199** sehingga  $\alpha = 0,199 > 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan agar dapat mengetahui varians data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai karakteristik yang homogen (sama) atau heterogen (berbeda). Pada penelitian dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$ . Hasil pengujian menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikansi (Sig) Based on Mean sebesar  $\alpha = 0,377 > 0,05$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa varians posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh model problem based learning berbantuan media animasi terhadap hasil belajar PKN siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1. Penelitian ini dilakukan menggunakan uji t-sample pada program SPSS dengan menggunakan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil pengujian menggunakan SPSS diperoleh hasil output "Independent Sample Test" dengan menampilkan nilai signifikansi  $\alpha = 0,00 < 0,05$  maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis dapat diperoleh kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian kesimpulan yang diperoleh ialah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat data tersebut menunjukkan semua nilai signifikansi  $\geq 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Oleh karena itu maka kita dibenarkan untuk melakukan analisis statistik parametrik. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas dikatakan homogen karena nilai signifikansinya  $\geq 0,05$ . Setelah memperoleh hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji parametrik atau uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji parametrik sudah terpenuhi yaitu dua kelompok data berdistribusi normal dan homogen.

Sebagai pembuktian adanya pengaruh penerapan model Problem Based Learning berbantuan media animasi pada pembelajaran PKN murid seperti yang telah dirumuskan dalam hipotesis penelitian ini, dapat diketahui dengan berdasarkan pada hasil analisis data parametrik *Independent Sample T-Test* dalam analisis statistik inferensial melalui analisis program *SPSS 21 For Windows*. Hasil uji hipotesis menunjukkan output uji hipotesis pada sig (2-tailed) sebesar  $0,000 \leq 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan kata lain hipotesis pengujian yang diterima adalah terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap pembelajaran PKN murid kelas IV UPT SPD SD Inpres Maccini Sombala 1 Kota Makassar.

## B. Pembahasan

Model pembelajaran Problem Based Learning merupakan rangkaian pembelajaran yang mengaitkan permasalahan di dalam belajar murid agar berperan aktif dalam memecahkan masalah, baik secara mandiri ataupun secara berkelompok. Sedangkan media pembelajaran animasi menggunakan alat elektronik dalam belajar dengan menyajikan paduan gambar gerak dengan suara yang mengiringi agar lebih menarik. Sebelum memberi perlakuan atau treatment guru memberikan pretest sebagai observasi awal untuk mengukur sejauh mana pemahaman murid terhadap materi.

Hasil penelitian diperoleh data pretest menunjukkan kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Rerata nilai dari kelas eksperimen adalah 57,92 dan rerata nilai dari kelas kontrol adalah 50,4. Sehingga pada penelitian ini menggunakan kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan khusus maka kemampuan murid kelas kontrol maupun kelas eksperimen dalam memahami materi masih tergolong rendah. Hasil analisis data nilai pretest pada uji normalitas menunjukkan bahwa nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran menggunakan Problem Based Learning berbantuan media animasi sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan Problem Based Learning berbantuan media animasi atau secara konvensional. Penerapan pembelajaran menggunakan Problem Based Learning berbantuan media animasi

