

Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

Diyan Muazizah¹, Hamidaturrohmah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Surel: 221330001069@unisnu.ac.id

Abstract

The low learning achievement of students is indicated to originate from the inaccurate selection and implementation of learning models. This research is directed to examine the learning outcomes of Pancasila Education in fifth-grade students of SD Negeri 1 Bulungan through the application of the Problem Based Learning model enriched with animated video media. Applying a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest pattern in a series of quantitative analyses, involving 29 students as subjects. The research results show the effectiveness of the implementation of the Problem Based Learning model assisted by animated videos in improving learning outcomes. After the posttest, the average score from 61.0 to 82.8 (an increase of 21.8 points), p -value < 0.001 , Cohen's d effect size of -1.30, and a decrease in standard deviation indicate more consistent student performance. In a practical context, these findings indicate that the use of animated videos as a support for Problem Based Learning can be a new approach to improve learning outcomes reaching 82.8. Thus, the Problem Based Learning model integrated with animated videos is worthy of being used as a learning strategy to optimize student learning outcomes.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Animated Video, Learning Result, Pancasila Education, Elementary School

Abstrak

Rendahnya capaian belajar peserta didik diindikasikan bersumber dari kurang tepatnya pemilihan serta implementasi model pembelajaran. Riset ini diarahkan untuk mengkaji hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bulungan melalui penerapan model *Problem Based Learning* yang diperkaya dengan media video animasi. Mengaplikasikan desain pre-eksperimen dengan pola *one group pretest posttest* dalam rangkaian analisis kuantitatif, melibatkan 29 siswa sebagai subjek. Hasil riset menunjukkan efektivitas implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar. Sesudah pelaksanaan *posttest*, rata rata skor dari 61,0 menjadi 82,8 (kenaikan 21,8 poin), nilai $p < 0,001$, besar efek *Cohen's d* sebesar -1,30, serta penurunan simpangan baku menunjukkan kinerja siswa yang lebih konsisten. Dalam konteks praktik, temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan video animasi sebagai penunjang *Problem Based Learning* dapat menjadi pendekatan baru untuk meningkatkan hasil belajarmencapai 82,8, Dengan demikian, model *Problem Based Learning* yang terintegrasi dengan video animasi layak dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan capaian belajar siswa.

Keyword: *Problem Based Learning*, Video Animasi, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila ialah mata pelajaran wajib di sekolah dasar karena mengenalkan anak pada konsep dan nilai yang mendasari masyarakat, negara, serta kehidupan berwarga (Akhyar & Dewi, 2022). Usia sekolah dasar dianggap periode yang tepat untuk memperkenalkan materi ini (Musfiroh & Hamidaturrohman, 2024). Namun, memaksimalkan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak selalu mudah. Di antara tantangannya adalah bertahannya pendekatan tradisional yang berpusat pada guru, keterbatasan materi yang menarik dan aplikatif, serta rendahnya keterlibatan siswa secara keseluruhan. Selain itu, menurut siswa sering menilai materi Pendidikan Pancasila terlalu teoritis dan jauh dari pengalaman hidup mereka, sehingga dapat mengurangi minat dan motivasi belajar (M. E. Sari et al., 2024).

Siswa yang termotivasi, memiliki kepercayaan diri, serta mampu berpikir kritis dan kreatif pada setiap fase perjalanan belajarnya cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik (Rahman, 2022). Begitu pula dengan hasil belajar yang rendah dapat berdampak terhadap kondisi siswa menjadi pasif, kurang fokus, dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berpengaruh pada pemahaman materi yang lemah, minimnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta kurangnya disiplin dan fokus belajar (Ritonga et al., 2025). Capaian hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memang diukur melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang mencerminkan pemahaman mendalam dan kemampuan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Penilaian holistik yang mencakup

ketiga aspek ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik siswa secara utuh, melainkan juga pembentukan karakter dan kompetensi sosial (Fahri et al., 2025).

Capaian Ketuntasan hasil belajar yang optimal bergantung pada metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Pengajaran yang hanya berfokus pada guru (*teacher-centered*) cenderung menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal (Hasanah & Prayogo, 2023). Pendekatan belajar yang berpusat pada guru dapat mengurangi keterlibatan aktif siswa dan menurunkan motivasi, sehingga berpotensi menurunkan hasil belajar (Xu et al., 2025). Oleh sebab itu, penggunaan strategi yang lebih berorientasi pada siswa sangat disarankan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan prestasi akademik (Faedah & Syarifah, 2024).

Temuan penelitian menegaskan bahwa abad ke-21 dalam pembelajaran memerlukan pendekatan yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, komunikasi, dan pemecahan masalah siswa. Model PBL terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa karena pembelajaran berpusat pada penyelesaian masalah kontekstual yang dekat dengan kehidupan nyata (Subagja, 2023). Selain itu, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, dan pemahaman konseptual siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang lebih visual dan interaktif (Ranti Ayu Kartika et al., 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi visual interaktif dalam pembelajaran berbasis masalah dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih

konkret dan mendalam (Mohamad Hsbollah & Hassan, 2022)

Hasil wawancara dan observasi kelas di SDN 1 Bulungan menunjukkan pemahaman siswa kelas V terhadap Pendidikan Pancasila, khususnya pada tema “norma dalam kehidupanku”, masih rendah. Rata-rata nilai ulangan harian 64,55 dari maksimal 96, berarti Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah sebesar 70 mayoritas belum tercapai sebagian besar siswa. Hanya 48,28% dari 29 siswa yang mencapai ketuntasan, sementara 51,72% tidak. Secara umum, capaian hasil belajar ini masih berada di bawah standar karena sebagian besar peserta didik belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Siswa kelas V diharapkan dapat memahami konsep norma serta perannya dalam masyarakat dan negara (Azis et al., 2023). termasuk mengenali, menerapkan, dan menginternalisasikan norma tersebut dalam berbagai konteks kehidupan, seperti rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Namun, metode tradisional yang berlaku sejauh ini belum mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis secara memadai dan justru menurunkan partisipasi Siswa (Bramantya et al., 2024).

Kurangnya variasi media pembelajaran, rendahnya konsentrasi belajar, serta pemahaman materi yang terbatas merupakan faktor tambahan yang memperburuk kondisi tersebut menurut observasi lapangan. Meski demikian, banyak guru tetap menggunakan strategi ceramah dominan dan media visual sederhana seperti gambar dari internet, sehingga pengetahuan siswa cenderung tidak berkembang optimal. Situasi ini dapat memperlemah pemahaman, terutama ketika metode belajar tidak bervariasi (Safitri et al., 2024). sementara

pendekatan berpusat pada guru berdampak signifikan pada kinerja akademik karena siswa sulit berkonsentrasi dan merasa bosan (Noviyanti et al., 2023).

Media pembelajaran video berbasis animasi berpadu PBL terbukti efektif mengatasi permasalahan tersebut. Riset Pendidikan Pancasila mengonfirmasi kombinasi PBL dan animasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa (Firmansyah et al., 2023). PBL yang pertama kali diusulkan di McMaster University pada akhir 1960-an, merupakan pendekatan berpusat pada peserta didik yang menekankan perolehan pengetahuan dan keterampilan praktis melalui penyelesaian masalah nyata (Hakim et al., 2024). Dengan menghadirkan PBL melalui skenario kehidupan nyata, siswa dapat memperkuat kemampuan analitis dan pemecahan masalah sekaligus memperdalam pemahaman materi (Abugri et al., 2025). Jika dikombinasikan dengan media pembelajaran yang tepat, seperti video animasi, efektivitas PBL dapat meningkat

Video animasi membangun kesan kehidupan lewat rangkaian gambar bergerak yang terhubung (Attalina & Irfana, 2020). dan memiliki sejumlah keunggulan, seperti menarik perhatian siswa, menimbulkan rasa aman, serta mendorong partisipasi aktif (Hindiyati et al., 2023). Keberadaan media pendukung seperti ini penting untuk memperkaya makna pengalaman belajar (Fitri et al., 2024). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, film animasi dapat memberikan pengalaman belajar nyata yang relevan dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar, sehingga meningkatkan minat serta daya serap materi (Tullah et al., 2022).

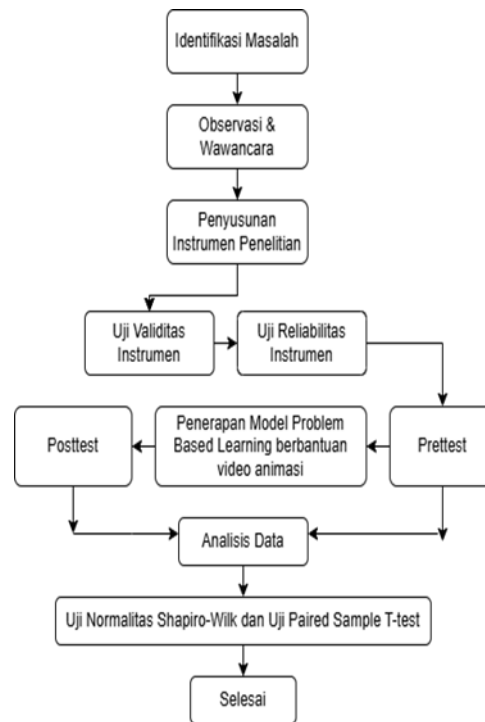
Penggunaan media video animasi juga memungkinkan penyajian materi Pendidikan Pancasila yang visual, menarik, dan interaktif, yang berdampak positif terhadap pemahaman dan prestasi akademik.

Studi ini bertujuan untuk mengukur seberapa efektif penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi “Norma dalam Kehidupanku” siswa kelas V SD Negeri 1 Bulungan. Secara khusus, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model PBL berbantuan video animasi serta mengidentifikasi besar pengaruh penerapan model tersebut terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Riset mengaplikasikan desain *pre-eksperimen* dengan pola *one-group pretest-posttest* dalam rangkaian analisis kuantitatif. Sebelum perlakuan, diberikan *pretest* pada satu kelompok eksperimen untuk mengetahui kondisi awal,

kemudian dilakukan intervensi berupa model PBL yang didukung media video animasi, dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengukur efektivitas perlakuan. Desain tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah treatment diberikan. Penelitian kuantitatif menekankan pengukuran objektif, serta analisis data statistik untuk memperoleh kesimpulan yang valid dan sistematis (Adnyana, 2021) Tujuan penelitian adalah menilai efikasi model tersebut dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V melalui perbandingan skor pretest dan posttest (Waruwu et al., 2025). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Bulungan, Kecamatan Pakis Aji, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah, Indonesia, dengan melibatkan seluruh 29 siswa kelas V. Mengingat keterbatasan jumlah responden, teknik sampling yang digunakan adalah *complete sampling* (saturasi), sehingga semua anggota populasi menjadi subjek penelitian (Alfianti & Kartikasari, 2023). Berikut alur pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Instrumen hasil belajar siswa diukur melalui tes tertulis sebelum dan setelah intervensi. Soal pilihan ganda adalah alat yang digunakan sebagai instrumen penelitian yang berjumlah 30 butir soal, disusun berdasarkan indikator kompetensi materi Pendidikan Pancasila kelas V yang sebelumnya di uji instrumen pada kelas VI. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi dan seluruh butir memenuhi kriteria validitas melalui analisis korelasi item dengan bantuan aplikasi Jamovi. Selain itu, uji reliabilitas menunjukkan konsistensi internal yang tinggi dengan koefisien *Cronbach's Alpha*. Data kemudian dianalisis melalui uji Normalitas *Shapiro-wilk* dan *Paired Sample t-test*. Dalam penelitian kuantitatif bertujuan memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik. Dan tahapan tersebut penting untuk menjamin hasil penelitian yang objektif, reliabel, dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah (Iswadi et al., 2024) Prosedur ini

mengukur tingkat perbaikan hasil belajar model PBL berbantu video animasi serta signifikansi statistik perubahan skor awal-akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Riset ini bertujuan mengungkap sejauh mana pendekatan PBL yang didukung video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian melibatkan seluruh 29 siswa kelas V di SD Negeri 1 Bulungan, yang keseluruhan dijadikan subjek karena jumlahnya terbatas melalui teknik sampling jenuh. Dari 30 butir tes, hanya 25 yang dinyatakan valid setelah melalui uji validitas, sehingga keduapuluh lima butir tersebut dianggap memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian. Hasil analisis terhadap 30 responden menunjukkan bahwa korelasi item (*r-hitung*) untuk butir yang diterima lebih besar dari nilai *r-tabel* (0,361) pada taraf

signifikansi 0,05. Sebaliknya, lima butir soal, yaitu nomor 1, 4, 7, 15, dan 16, dikeluarkan karena *r-hitung* masing-masing di bawah *r-tabel*.

Seusai dilakukan uji validitas, langkah berikutnya meliputi tahap uji

reliabilitas yang dimaksudkan untuk mengukur derajat konsistensi instrumen secara menyeluruh terhadap variabel penelitian. Hasil uji reliabilitas tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitaas

<i>Scale Reliability Statistics</i>	
<i>Scale</i>	<i>Cronbach's α</i>
	0.951

Berlandaskan Tabel 1, koefisien reliabilitas instrumen yang diukur melalui metode *Cronbach's Alpha* mencapai nilai 0,951. Angka tersebut mencerminkan tingkat reliabilitas instrumen penelitian yang sangat baik, sebab melebihi ambang batas minimum sebesar 0,7 (D. P. Sari & Widiyono, 2026). Dengan demikian, instrumen tersebut dinilai konsisten serta dapat diandalkan untuk pengumpulan data. Oleh karena itu, uji reliabilitas ini menjadi acuan kuat bagi peneliti guna melanjutkan ke tahap analisis selanjutnya yakni uji normalitas. Riset ini juga menggunakan tes awal dan akhir untuk membandingkan kinerja siswa sebelum

dan setelah penerapan Pendidikan Pancasila dengan model PBL yang didukung video animasi. Temuan menunjukkan peningkatan signifikan pada skor rata-rata siswa setelah menggunakan model tersebut, yang mengindikasikan bahwa PBL berbantuan video animasi mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar serta keterlibatan peserta didik. Hasil yang membaik mencerminkan pemahaman yang lebih terstruktur terhadap materi “Norma dalam Kehidupanku” dan penguasaan konsep-konsep terkait yang lebih mendalam. Tabel berikut membandingkan skor hasil belajar siswa sebelum dan setelah intervensi pembelajaran:

Tabel 2. Statistik Deskriptif

<i>Data</i>	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Median</i>	<i>Mode</i>	<i>SD</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>
<i>Pretest</i>	29	61.0	64	64.0	16.62	20	84
<i>Posttest</i>	29	82.8	84	72.0	7.95	72	100

Hasil riset pada 29 siswa kelas V SD Negeri 1 Bulungan menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan video animasi pada materi “Norma dalam Kehidupanku” meningkatkan hasil belajar, sebagaimana tampak pada **Tabel 2** Pada *pretest*, rata-rata skor berada di 61, dengan median 64 dan modus 64,0,

serta simpangan baku 16,62 pada rentang skor 20–84. Sebaliknya, pada *posttest* terjadi peningkatan, dengan rata-rata 82,8, median 84, dan modus 72,0, serta simpangan baku berkurang menjadi 7,95 dari skor maksimal 100. Adapun distribusi hasil belajar pra dan pasca treatment dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar sebelum treatment

Interval Nilai	Kategori	Jumlah	presentase
81-100	Sangat Baik	1	3,45%
61-80	Baik	14	48,28%
41-60	Cukup	8	27,59%
21-40	Kurang	6	20,69%
0-20	Sangat Kurang	0	0%

Tabel 4. Hasil belajar Setelah treatment

Interval Nilai	Kategori	Jumlah	presentase
81-100	Sangat Baik	18	62,07%
61-80	Baik	11	37,93%
41-60	Cukup	0	0%
21-40	Kurang	0	0%
0-20	Sangat Kurang	0	0%

Berlandaskan **Tabel 3**, hasil pretest menunjukkan mayoritas siswa masih berada pada kategori baik dan cukup. Selain itu, masih terdapat siswa yang berada pada kategori kurang sehingga hasil belajar pra treatment belum optimal. Namun, berbeda dengan **Tabel 4**, Pasca treatment sebagian besar siswa berada dalam kategori sangat baik dan baik, tidak ditemukan siswa cukup, kurang, maupun sangat kurang. Hasil tersebut menunjukkan implementasi

model PBL berbantuan video animasi dinilai mampu meningkatkan hasil belajar.

Penurunan simpangan baku menandakan distribusi skor yang lebih seragam, yang menggambarkan kenaikan kinerja belajar siswa setelah menggunakan PBL yang didukung video animasi. Tabel berikutnya juga menunjukkan bahwa data dianggap memenuhi syarat untuk pengujian normalitas:

Tabel 5. Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

<i>Descriptives</i>			
<i>Shapiro-Wilk</i>			
	N	W	p
<i>Pretest</i>	29	0.944	0.130
<i>Posttest</i>	29	0.942	0.116

Berdasarkan data **Tabel 5**, pengujian normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai *W* sebesar 0,944 untuk *pretest*, dan nilai *W* pada *posttest* adalah 0,942, masing-masing dengan signifikan 0,130 dan

0,116. Ada asumsi normalitas data, menurut nilai *P-value* keduanya $>0,05$. Karena data memenuhi kriteria normalitas, uji *sample paired t-test* dapat digunakan untuk melakukan analisis lebih lanjut. Hasil uji ini ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Uji Paired Sample T-test

Data	t	df	p	Mean Diff.	SE Diff.	95% CI	Effect Size
Pretest–Posttest	-7.02	28	<0.01	-21.8	3.11	-28.2 – -15.4	d = 1.30

Uji *paired-sample t-test* pada Tabel 6 menunjukkan perubahan skor *pretest* dan *posttest* yang signifikan setelah penerapan model PBL dengan bantuan video animasi. Hasil menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa bersifat nyata, bukan acak, dengan nilai *t* sebesar $-7,02$ dan *p-value* di bawah $0,001$. Perbedaan rata-rata sebesar $-21,8$ (tidak memuat nol) menunjukkan peningkatan keterampilan yang jelas antara sebelum dan setelah intervensi. Temuan ini mengindikasikan distribusi data yang mendekati normal. Selain itu, besar efek *Cohen's d* = $1,30$ menggambarkan pengaruh yang kuat dari kombinasi PBL dan video animasi terhadap pembelajaran. Dengan demikian, penerapan strategi ini terbukti berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Analisis data menghasilkan penerimaan hipotesis alternatif (H_a) dan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0). Secara ringkas, riset ini menunjukkan bahwa PBL dengan dukungan film animasi secara nyata meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila, khususnya pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bulungan pada materi norma.

Pembahasan

Riset ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan video animasi memberi manfaat besar bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Bulungan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan rata-rata skor sebesar $21,8$, dari $61,0$ pada *pretest* menjadi $82,8$ pada *posttest*, menjadi indikasi peningkatan kinerja yang jelas.

Hasil uji *paired-sample t-test* dengan $t(28) = -7,02$ dan $p < 0,001$ menunjukkan bahwa perubahan tersebut nyata secara statistik dan tidak bersifat kebetulan. Selisih antara skor *pretest* dan *posttest* semakin memperkuat bahwa peningkatan kinerja siswa bersifat signifikan. Nilai besar efek *Cohen's d* = $-1,30$ menunjukkan pengaruh kuat dari kombinasi PBL dan media video animasi berdampak nyata pada hasil belajar (Miranda et al., 2022). Keterlibatan kognitif siswa dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran yang visual dan interaktif (Assembek, 2025).

Setelah intervensi, kinerja siswa menjadi lebih seragam, yang terlihat dari penurunan simpangan baku dari $16,62$ menjadi $7,95$. PBL berbantuan video animasi memungkinkan peserta didik membentuk pola berpikir yang lebih terstruktur dan komprehensif (Kaffah et al., 2023). Pendekatan ini juga selaras dengan teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky yang menekankan peran aktivitas bermain dan penggunaan alat konkret seperti gambar dalam memahami konsep abstrak (Pramesti & Hamidi, 2025). Visual konkret dan menarik dalam model PBL yang didukung video animasi mendorong siswa mengamati fenomena, mengidentifikasi masalah, serta melakukan analisis konseptual yang lebih mendalam, model ini berorientasi pada pemecahan masalah dan berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik (Kusumawati & Aprilliantika, 2023).

Keterlibatan aktif siswa di kelas turut menjadi salah satu faktor keberhasilan PBL dengan video animasi.

Kerja sama dalam menyelesaikan masalah melalui PBL mendorong pengembangan keterampilan analitis dan berpikir kritis, serta membantu pemahaman konsep abstrak (Yu & Zin, 2022). Temuan ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa integrasi media visual dengan PBL meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar (Tampubolon et al., 2025). Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang aktif, di mana siswa secara mandiri membangun pengetahuan sendiri.

Riset lain juga menunjukkan peningkatan pemahaman konseptual siswa ketika video animasi digunakan sebagai media pembelajaran (Wibowo & Dahlan, 2025). Tampilan visual, dinamis, dan kontekstual dari media ini mempermudah pemahaman konsep abstrak (Puspitasari et al., 2024). Sementara visualisasi yang menarik dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar sehingga memungkinkan penciptaan pengalaman belajar yang bermakna dan interaktif. Video animasi berperan penting dalam memperjelas penyampaian materi dan memperkuat pemahaman siswa (Sitorus, 2024). Dalam pembelajaran PBL tentang “Norma dalam Kehidupanku”, siswa mampu menyelesaikan permasalahan kontekstual, mengaitkannya dengan contoh nyata, dan mengembangkan gagasan menjadi argumen yang terstruktur. Akibatnya, keterampilan pemahaman konsep, komunikasi, kolaborasi, serta berpikir kreatif meningkat (Rismawati et al., 2025).

Keunikan riset ini terletak pada penerapan PBL dengan media video animasi pada tema “Norma dalam Kehidupanku” untuk siswa kelas V, yang sebelumnya belum banyak dieksplorasi secara bersamaan. Melalui pendekatan

pra-eksperimental, penelitian ini memberikan bukti kuantitatif bahwa integrasi model PBL dan media video animasi secara simultan lebih efektif dibandingkan studi-studi terdahulu yang umumnya menerapkan PBL atau media saja secara terpisah. Peningkatan hasil belajar setelah intervensi menunjukkan bahwa inovasi ini dapat dioptimalkan sebagai strategi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, diharapkan pendidik memanfaatkan pendekatan ini sekaligus terus mengembangkan pemanfaatan media berbasis teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil riset ini menunjukkan perbaikan nyata pada hasil belajar siswa ketika model PBL diintegrasikan dengan video animasi. Meningkatnya rata-rata skor dari 61,0 menjadi 82,8 (kenaikan 21,8 poin), nilai $p < 0,001$, besar efek *Cohen's d* sebesar $-1,30$, serta penurunan simpangan baku menunjukkan kinerja siswa yang lebih konsisten. Dalam konteks praktik, temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan video animasi sebagai penunjang PBL dapat menjadi pendekatan baru untuk meningkatkan hasil belajar terkait norma melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Namun, karena jumlah sampel terbatas dan desain pra-eksperimental tanpa kelompok kontrol, generalisasi temuan masih belum dapat dilakukan. Oleh karena itu, disarankan agar riset selanjutnya menggunakan sampel lebih besar dan desain eksperimen yang lebih ketat.

DAFTAR RUJUKAN

- Abugri, B. A., Assibi, M. A., Amalba, A., Gaa, P. K., Kpebu, S. E. A., & Mogre, V. (2025). Effects of Problem-Based Learning on Critical Thinking, Communication Skills, and Satisfaction Among First-Year Medical Students in Ghana: A study protocol. *MedEdPublish*, 15, 31. <https://doi.org/10.12688/mep.21103.2>
- Adnyana, I. M. D. (2021). *Quantitative approach research method*.
- 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/https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>
- Alfianti, E., & Kartikasari, W. (2023). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran SBDP Siswa Kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 1(2), 127–134. <https://doi.org/https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v1i2.19>
- Assembek, S. (2025). Visual Learning And Cognitive Engagement: Animation As a Tool For Knowledge Transfer in Digital Education. *Modern American Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(5 SE-Articles), 7–14.
- Attalina, S. N. C., & Irfana, S. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Dengan Menerapkan MODEL PBL (Problem Based Learning) Berbantuan Media Pembelajaran TOLKAMA (Botol Perkalian Matematika) Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara*, 2(2), 210–219. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1501>
- Azis, A., Gede, L., & Wirastuti, M. (2023). *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Bramantya, A., Pujiati, E., Azmi, S., Untari, S., & Nafsiyah, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Parliamentary Sessions Simulation untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Civics Education and Social Science Journal (CESSJ)*, 6(2), 205–220. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/cessj.v6i2.6017>
- Faedah, N. F., & Syarifah, E. F. (2024). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Student-Centered pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 6, 79–84.
- Fahri, A., Pahrudin, A., & Rahmi, S. (2025). Pendekatan Holistik Dalam Perencanaan Kurikulum Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 306–314. <https://doi.org/https://doi.org/10.34125/jmp.v10i2.435>

- Firmansyah, A. F., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Isdhianti, E. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Animasi 3d Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 317–330.
- Fitri, D. N., Setiadi, D., Kusuma, A. S. H. M., & Merta, I. W. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Computational Thinking Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 531–536. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8416>
- Hakim, A., Aprilia, I., & Krismanto, W. (2024). Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Juara SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 156–165.
- Hasanah, R., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Jatiroto 03 Kecamatan Sumberbaru Kabupaten Jember. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 4(2), 29–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v4i2.202>
- Hindiyati, K., Wirahayu, Y. A., Astina, I. K., & Soekamto, H. (2023). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media animasi terhadap kemampuan memecahkan masalah Geografi siswa. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2(12), 1249–1259. <https://doi.org/10.17977/um063v2i12p1249-1259>
- Iswadi, I., Iriansyah, H. S., & A., M. Z. (2024). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif. In *I. PT Penerbit Qriset Indonesia*.
- Kaffah, L. S., Haryono, H., & Utanto, Y. (2023). The effectiveness of the problem-based learning model assisted by stop-motion animation videos in improving the critical thinking abilities of elementary school students. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 10(2 SE-Articles), 143–152. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v10i2.66305>
- Kusumawati, P. R. D., & Aprilliantika, A. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Gaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *PENDIPA: Journal of Science Education*, 6(3), 853–858.
- Miranda, R. C., Setiadi, A. E., & Sunandar, A. (2022). Efektivitas Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Biosfer: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 7(2).
- Mohamad Hsbollah, H., & Hassan, H. (2022). CREATING MEANINGFUL LEARNING EXPERIENCES WITH ACTIVE, FUN, AND TECHNOLOGY ELEMENTS IN THE PROBLEM-BASED LEARNING APPROACH AND ITS IMPLICATIONS. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 19, 147–181. <https://doi.org/10.32890/mjli2022.19.1.6>
- Musfiroh, L. H., & Hamidaturrohman, C.

- A. S. N. (2024). Pengaruh Metode Peer Tutoring Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sdn 8 Suwawal. *Jurnal Tunas Bangsa*, *11*(2), 84–96. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i2.2900>
- Noviyanti, A., Musaddat, S., Wira, L., Amrullah, Z., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, J. I. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Muatan Pelajaran Ips Kelas V Sdn 32 Cakranegara. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(3), 708–718.
- Pramesti, A. R., & Hamidi, N. (2025). Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Pada Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik Kelas X Akuntansi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *2*(3), 19.
- Puspitasari, E., Krismanto, W., Tuken, R., & Pasinggi, Y. (2024). USING VIDEO ANIMATION IN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING TO ENHANCE STUDENT ENGAGEMENT IN SCIENCE LEARNING. *Quantum Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, *15*, 13–27. <https://doi.org/10.20527/quantum.v15i1.17134>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ranti Ayu Kartika, Berta Apriza, & Darwanto. (2025). The Effectiveness of Using Animated Videos in Learning Mathematics to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools: A Systematic Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, *8*(1 SE-Articles), 244–259. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v8i1.88016>
- Rismawati, R., Fatkhiyani, K., & Dewi, R. A. K. (2025). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP BERPIKIR KREATIF DAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(3 SE-Artikel), 2996–3013. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3923>
- Ritonga, R., Tanjung, M. I. Y., Sitompul, S. H., Marbun, M., & Margolang, F. Z. (2025). Dampak Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, *2*(6), 11237–11243.
- Safitri, B. Y., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV MI Nurul Iman. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(03), 436–445. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.18294>
- Sari, D. P., & Widiyono, A. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Flipbook 3D terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *6*(1), 103–113.

- Sari, M. E., Tegeh, I. M., & Widiastini, N. W. E. (2024). Developing Critical Thinking in Pancasila Education: The Impact of Animation-Based Video Media on Elementary Students. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(2), 207–216.
- Sitorus, I. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 137958 Tanjungbalai*. 8, 9136–9149.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13772>
- Subagja, C. (2023). Enhancing Student Engagement and Active Participation in Dynamic Electricity Problem-Solving through Problem-Based Learning (PBL). *Journal Of Resource Management, Economics And Business*, 2, 7–15.
<https://doi.org/10.58468/remics.v2i1.53>
- Tampubolon, F., Simanullang, R. S. P., Perkantoran, P. A., & Medan, U. N. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Media Video Animasi Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Manajemen Sumber Daya Manusia Siswa Kelas XII OTKP di SMKS Bina Satria Medan TP 2023 / 2024*. 9, 20968–20974.
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826.
- Waruwu, M., Puat, 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.
- Wibowo, S. P., & Dahlan, Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4 SE-Articles), 375–388.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v8i4.4785>
- Xu, F., Wang, L., & Xu, J. (2025). The impact of teachers' motivating style and student-teacher relationships on adolescents' class participation: The indirect role of learning motivation. *Acta Psychologica*, 257, 105105.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105105>
- Yu, L., & Zin, Z. M. (2022). *The critical thinking-oriented adaptations of problem-based learning models : a systematic review*.